

秋天里的春天
独家直击AVG 2012布拉格发布会



电子乌托邦
虚拟货币BitCoin的生与死

10月下
本期特惠价
¥7.00



www.popsoft.com.cn　2011年 总第383期

大众软件®

电脑应用与……第一选择



越女神剑阿青

破尽天下武学
行走天外江湖

3D 后武侠
天龍八部3
TL3.CHANGYOU.COM
10月20日全国公测
多主题世界自由穿梭　一秒无障碍角色转换　打通奇经八脉　突破修心境界
全新三大主城、HDR技术打造逼真光影盛宴

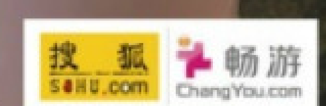
ISSN 1007-0060
9 771007 006098　30



本期重磅专题：
品电影，玩游戏，战僵尸

新品初评：TteSPORTS Black Element竞技鼠标 / 索尼爱立信Xperia Play Z1i手机 / 三星C23A550U显示器 / 索尼VPCYB15JC笔记本
网络时代：6款网络电视客户端横向测评
实用软件：6款手机阅读软件评测
硬件评析：进化——主流数码相机架构大比拼
龙门茶社：浅析美式电影、游戏的英雄塑造模式
在线争锋：那些Ⅱ们
攻城略地：回到未来——乘坐时间机器的奇妙旅行


本期强档攻略
星际之狼——内战









详情请登录官方网站：zhuxian.wanmei.com
诛仙前传
搜索
3D玄幻网游巨制
我们的故事 由此开始……
『人族 焚香』
『神裔 太昊』
诛仙前传
zhuxian.wanmei.com
火爆公测中
·两大英雄职业现世 拳与火的宿命传说！
·千件 新手装备革新 属性100% 大幅提升！
·公测全民狂欢30天 1000万豪礼 免费送！
·推进式 超巨型副本 揭开诛仙起源之谜！
·四大 全新视觉 体验 修真世界立体呈现！
·九大职业 涅槃重生 搅乱人神对抗格局！
·贴心图文全程教学 菜鸟轻松保送 150级！
激活码
dzrj1110
www.wanmei.com
完美世界
PERFECT WORLD

CONTENTS
本期目录

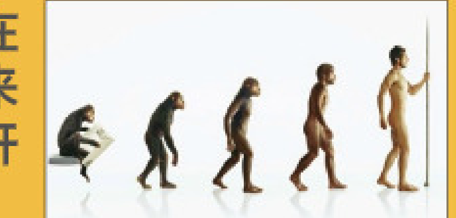
P34 实用软件 重点推荐
无处不在的阅读乐趣
——6款手机阅读软件评测

俗话说得好：读书好，好读书，读好书。在如今这个全民移动数字阅读时代，你会读书么？现在起就放下厚厚的书籍，和作者一起畅游电子书海洋吧！



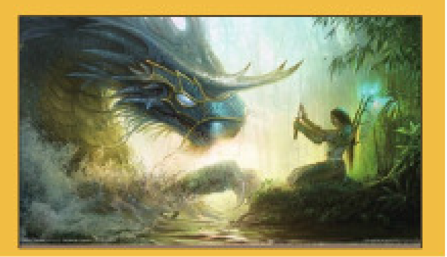
P51 硬件评析 重点推荐
进化
——主流数码相机架构大比拼

数码相机的进化既迅速又多变，在各种架构的产品中难以取舍。我们就来为大家做一次系统的比较，希望能解开这些疑惑。



P91 评游析道 重点推荐
《魔法门之英雄无敌VI》探营纪实

《英雄无敌VI》由育碧旗下Black Hole工作室研发，试玩之下，你就会明白育碧重振“英雄无敌”系列的决心。



P113 攻城略地 重点推荐
星际之狼3
——内战

如果你能容忍那些烦人的Bug，那么本作宏大完整的剧情故事定会令你动容，其丰富多样的星舰和战机设定也能让科幻爱好者过足瘾。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 朱飞 韩大治
马骥 范锴 罗玄
本期责编 朱飞
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年10月16日
定　　价 人民币 10.00元

订购热线：（仅收市话费）周一到周日全天24小时服务

VANCL 凡客诚品 400-600-4922



荧光织带炫彩夹克 建议零售价249元



绿色	橙色	柠檬黄色	浅灰色	红色
编码：0096114	编码：0096119	编码：0096117	编码：0096118	编码：0096113

拉链POINT方格休闲夹克 建议零售价199元

绿黑格子	紫黑格子	蓝黑格子	红黑格子	白黑格子
编码：0095774	编码：0095776	编码：0095773	编码：0095772	编码：0095775

货到付款

400-600-4922

- 北京上海广州深圳(市区)24小时送达
- 全国1100个城市快递送货上门
- 当面验货,无条件试穿
- 商品质量问题,30天内无条件退换货

■本广告所有抢购促销活动截止时间：2011年11月20日（售完即止）。价格随产品季度变化会有所改变，最终价格以电话咨询为准。

责编手记

网上传言海底捞的服务质量上等，提供各式服务项目，前几日忍痛斥巨资也去体验了一把。进门后服务如何还没来得及体会，反正先拿号排队等了半个多小时。无聊转悠的时候无意看到了海底捞的上网区，只见一个穿着制服的妹子正在电脑前偷菜，看她娴熟地轻点鼠标，收菜、种菜、偷菜、除虫、浇水、偷蛋，然后杀向下一家，显然，这个服务员做这个事情已经不是一次两次了，再显然，在如此忙碌的饭点时间，这个制服妹是不可能忙里偷闲自己玩偷菜的，只可能是帮吃饭客人进行传说中的"代练服务"。一方面，网上所说这里提供网游代练服务，不管真假，毕竟网游那么多，服务员不可能什么游戏都会玩，但至少偷菜是一点问题也没有的。另一方面，这个客人在吃饭时仍念念不忘偷菜收菜，可见目前爱好偷菜并沉迷其中的人仍然很多，至少不是我想象中的那样认为偷菜已经Out了。最后，我也有一点点担心，客人并不在现场，就不怕自己的账号密码被盗么，或者有什么隐私信息被看到？我当然不是以小人之心度海底捞之腹，但起码的一些安全防范意识总该有的。

我又观察了差不多20分钟，上网区除了这个制服妹在代偷以外，并没有其他客人来上网，倒是看到很多等待的客人摆弄着手机甚至某Pad无线上网，手机倒也罢了，吃个火锅还带着某Pad，实在有点匪夷所思，转念一想，看来这都是常客啊，知道会等很久，干脆带着移动设备打发碎片时间，实在英明！在最后，我固然很好奇，但最终也没过去采访下这个服务员让她谈谈什么代偷感想之类，或者亲自体验一下在火锅店急速冲浪是个什么感受。

来这里，享受吃喝才是最重要的。

本期责编：键盘

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山东	丁龙	北京	王平
广东	何创雄	北京	王金昊
贵州	吴俊贤	湖北	胡鑫
上海	周乃全	广东	陈剑塔
广西	周文隽	山东	马一平
浙江	张珂珂	四川	陈萍
江西	张继元	广西	李婷婷
湖南	成雄杰	河北	王坤
云南	李小龙	北京	王嘉浩
山西	李炜	广东	李伟



▲奖品为《阿飞幻想》杂志一本


英雄联盟
LEAGUE OF LEGENDS
DOTA原班人马打造全新英雄对战网游
Pendragon
Guinsoo
每门功课都拿A+是件很无聊的事情
离开教室，我钟爱绅士般的科加斯
不要惹我，因为你的恐惧是我最爱的点心
英雄，为你而战！
全新英雄对战网游 9.22公测
腾讯游戏 Tencent Games
Riot Games
Copyright © 1998 – 2011 Tencent. All Rights Reserved. 腾讯公司 版权所有
2010 Riot Games Inc. All rights reserved
官方网站：http://lol.qq.com

神行百变
TteSPORTS Black Element竞技鼠标

■晶合实验室 魔之左手

作为新晋的竞技游戏设备品牌，TteSPORTS键盘与耳机我们都进行过介绍，而玩家最重视的鼠标当然也是它的主力产品，Black Element（黑色元素）就是它推出的一款面向大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）和即时战略（RTS）玩家的鼠标。

左侧“前进”“倒退”和“宏”快捷键，右侧也带有“宏”快捷键，这些快捷键、顶部按键和滚轮键，甚至左右键都能自定义和录制宏，并存储到内置的128kB闪存中，将使用习惯随身携带



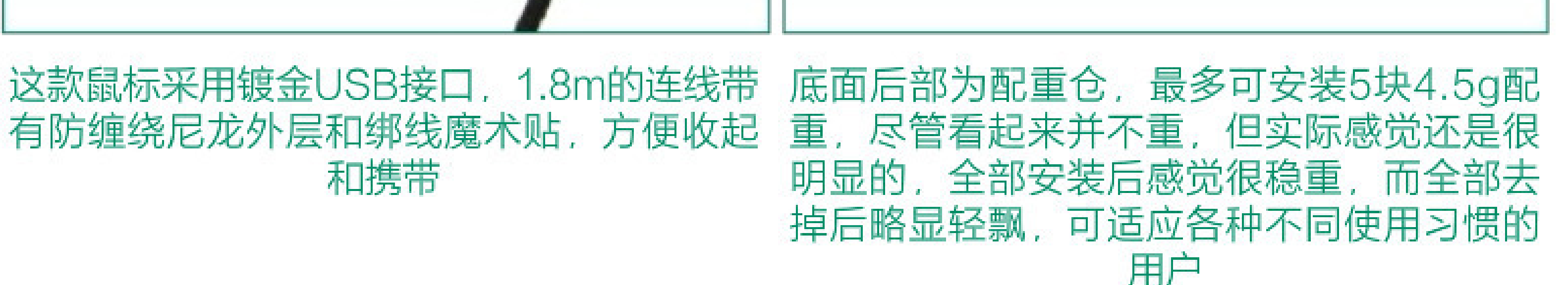
鼠标底面中间为激光引擎窗口，旁边是预设模式切换按钮。它最高支持6500dpi分辨率，这一分辨率下的滑动速度超快，笔者认为平时切换至3200dpi已足够使用，而最低分辨率800dpi则适合作图等精细操作

Black Element采用棱角分明的对称造型，两侧凹陷很深。黑色肤质涂层壳体手感舒适，尾部Logo、棱线和滚轮键均有透光，可使用蓝、绿、紫、红、青5种颜色灯光。滚轮键的形体和防滑纹都很粗大，同样采用肤质涂层，左右键与壳体融合设计，内置电竞专用欧姆龙开关，弹力和寿命都很出色。滚轮键后方的两个按键用于分辨率控制

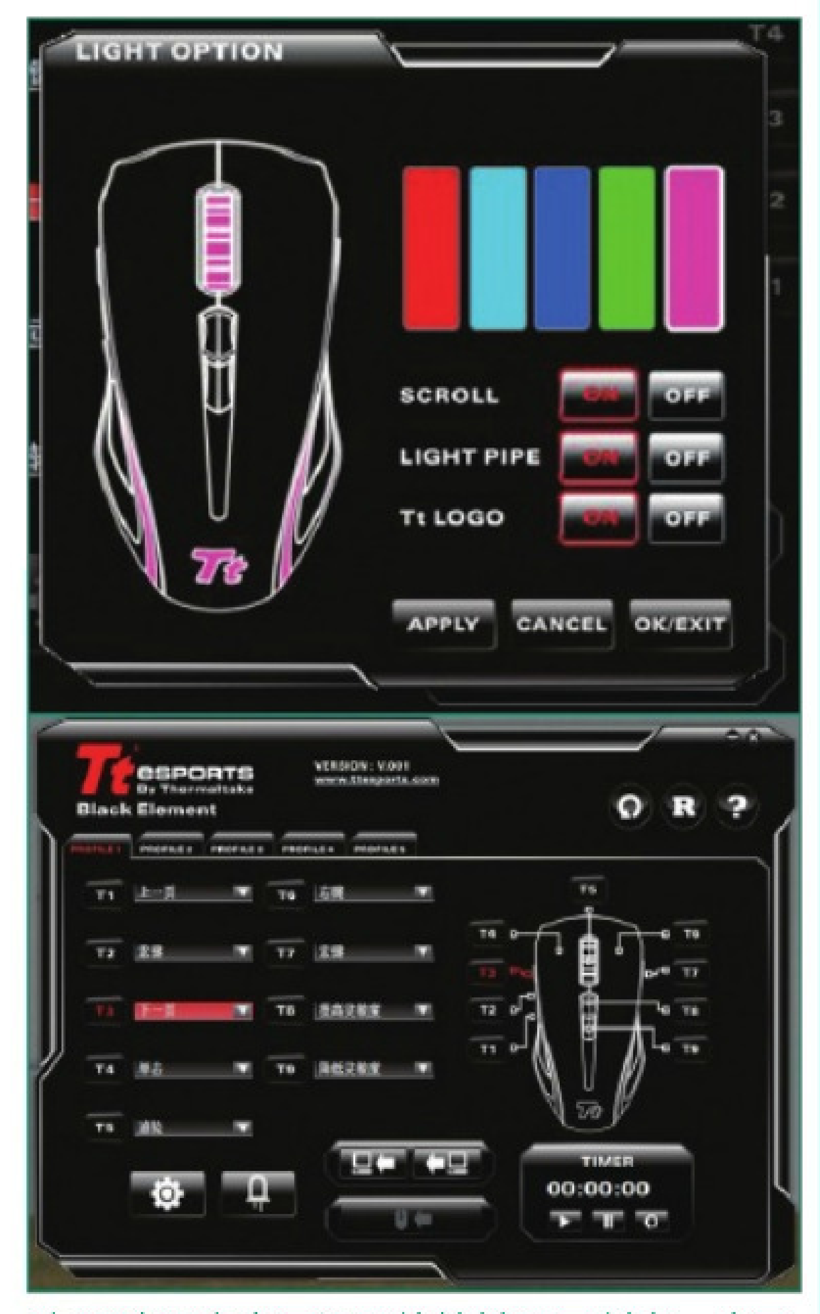




这款鼠标采用镀金USB接口，1.8m的连线带有防缠绕尼龙外层和绑线魔术贴，方便收起和携带



底面后部为配重仓，最多可安装5块4.5g配重，尽管看起来并不重，但实际感觉还是很明显的，全部安装后感觉很稳重，而全部去掉后略显轻飘，可适应各种不同使用习惯的用户



在驱动程序中可设置快捷键和录制宏，也可定义背光颜色

总结：

Black Element鼠标的重量和分辨率均可调，9个按键均可进行自定义，加上舒适的手感，构成了一款功能强大且适应性出色的游戏鼠标，特别适合操控复杂的大型网络游戏和即时战略游戏，而其价格在竞技类鼠标中处于中等水平。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：曜越（TteSPORTS）
上市状态：已上市
参考价格：478元
附件：说明书、驱动光盘等
推荐用户：游戏发烧友，职业游戏玩家
咨询电话：无
相似产品：Razer Naga那伽梵蛇、SteelSeries Xai Laser鼠标等

为游戏而生

索尼爱立信Xperia Play Z1i手机

■晶合实验室 世界

经过了长时间的的猜测、曝光与等待，被大家俗称为“PSP手机”的Xperia Play Z1i终于正式登陆国内发售，并与近日送到了身为PSP粉丝的小编手中，让我们来亲身感受一下吧。

Xperia Play Z1i的外观设计秉承了索尼爱立信今年以来智能手机的时尚风格，整体弧线式设计增添了许多优美与活泼的元素。它采用普通电容屏，但是在1600万色和480×854像素的分辨率下配合BRAVIA引擎技术，却将画面表现得非常细腻



Xperia Play续航能力的强弱可能是广大玩家最关心的问题之一，在满电情况下普通使用手机可保持近2天的续航时间，对于Android手机来说已经很令人满意了



它是首款获得PlayStation认证的手机，其最大卖点当然是可在手机上玩PS游戏。除了Xperia Play随机内置的几款游戏外，玩家还可以通过PlayStation Pocket下载其他PS One游戏



推开其侧滑盖可以看到典型掌机风格的游戏控制键，机身侧面的L、R按键接触面较大，反馈力充沛手感极佳。不过介于手机规格的限制，键距比PSP稍小，手大的用户可能会感觉比较拥挤。在1GHz高通CPU与Adreno 205 GPU的支援下，Xperia Play对付各种大型3D手机游戏可谓是易如反掌，甚至在3个游戏之间来回切换依然表现完美。不过中间触摸摇杆的操作对于新手来说需要适应一段时间，尤其是像玩《兄弟连2》这样的FPS游戏的时候，用手指控制准心的操作过于灵活，而且在设置中也无法调整



其内置的Timescape软件也非常有特色，将短信、通话记录、微博、SNS等消息集成在一起，为社交狂用户提供了特别方便的浏览和操作能力

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商：索尼爱立信（Sonyericsson）
上市状态：已上市
参考价格：4580元
附件：充电器、数据线和说明书等
推荐用户：掌机游戏玩家、社交狂用户
咨询电话：400-810-0000（服务热线）
相似产品：三星I9100、摩托罗拉MileStone等

总结：

游戏掌机与智能手机的结合扩大了PSP游戏的应用范围，让更多的人能更方便的体验索尼的游戏世界，不过这款产品的操作感不如PSP。

无线USB彰显个性
三星C23A550U显示器

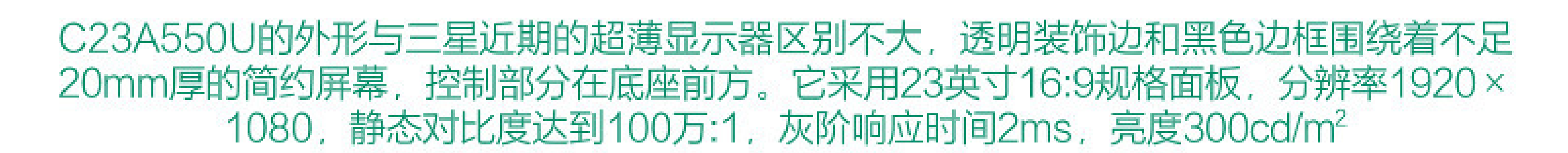
■晶合实验室 魔之左手

三星是一家非常重视产品创新的公司，在其2011年的新显示器产品中，除了3D系列和新的PLS广色域面板等产品之外，还有一个系列也非常引人注目，那就是无线显示器产品（三星称为“至尊双屏”系列），例如本次的样品——C23A550U。

在无线显示领域，我们曾经介绍过Intel借助无线局域网实现的WiDi技术，而三星则独辟蹊径，用USB 3.0来传输视频，并提供了无线化方案，还在功能上进行了扩展，并不限于单向视频传输。



底座前部的触摸式控制键，开机后和触摸时会亮起，在电源开关旁的Hub按键用来连接无线USB



C23A550U的外形与三星近期的超薄显示器区别不大，透明装饰边和黑色边框围绕着不足20mm厚的简约屏幕，控制部分在底座前方。它采用23英寸16:9规格面板，分辨率1920×1080，静态对比度达到100万:1，灰阶响应时间2ms，亮度300cd/m²







采用USB连线或USB无线发射器，可方便地连接三星C23A550U显示器（要先安装驱动程序），无需占用宝贵的视频输出接口。特别是采用无线方式，还可实现笔记本靠近时自动连接。其USB连接方式提供了很多有趣的应用，例如将网线连接在显示器上，即可让通过USB连接的主机获得网络连接。其USB扩展口能从显示器取电，适合连接USB硬盘等耗电大户，



或一些需要大电流充电的设备







这款产品采用双铰链底座设计，底部左、右、后方为各种接口，包括4个USB接口（其中2个为USB 3.0）、电源、耳机、网线、HDMI、VGA接口，以及与PC连接的B型USB 3.0接口





双轴底座可让显示器摆出多种特殊姿态，例如这样的水平显示方式，非常适合进行一些特殊场合的显示

采用USB连接后，在主机上可识别C23A550U扩展显示器，与视频接口连接后的操控完全一致

总结：

这款显示器的连接方式和扩展能力是设计亮点，加上底座的特殊折叠能力，使其特别适于和笔记本配合使用。目前其USB连接显示器只支持一对一方式，不能用多个USB口扩展为多显示器系统，但与视频接口配合，也同样可实现更灵活的多屏扩展。在显示能力测试中，这款产品的表现中规中矩，完全可满足商务和家庭用户的需求。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 三星电子（Samsung）
上市状态： 已上市
参考价格： 2209元
附件： 电源线、视频线、说明书、保修卡等
推荐： 有特殊显示需求和需要与笔记本电脑便捷配合的用户
咨询电话： 800-810-5858（服务热线）
相似产品： 暂无

绚丽融聚
索尼VPCYB15JC笔记本

■晶合实验室 bluesky

融合的概念是由AMD最先提出的，而APU就是此概念的最终产物，它分为多个系列，对应不同需求的市场。其中代号为Zacate的E系列APU对应轻薄/入门级主流笔记本市场。这款SONY VPCYB15JC笔记本就采用了E-350处理器。

这款机型的CPU性能在现在主流笔记本中并不算强大，但它融合的Radeon HD 6310M GPU与同档次对手相比却相当不俗。整机的扩展能力非常不错，不过由于机身尺寸等原因没有安装光驱



它的电源适配器比常见产品（下）要小一些



SONY VPCYB15JC将电源开关按钮设计在了右侧转轴处，并自带指示灯，只要开机即自动点亮

项目	参数
处理器	AMD Fusion APU E-350（双核1.6GHz）
内存	2GB DDR3 1066
显示屏	11.6英寸（分辨率1366×768）
硬盘	320GB 5400rpm
显卡	AMD Radeon HD 6310M
无线连接	IEEE 802.11 b/g/n、蓝牙2.1+EDR
光驱	无
接口	3×USB 2.0、HDMI输出、麦克风插孔、耳机插孔、网线接口、Memory Stick Duo插槽、SD卡插槽
摄像头	640×480分辨率
尺寸	长290mm/高25mm～31.5mm/宽202.8mm
重量	1.63kg（旅行重量）/1.42kg
操作系统	32位Windows 7 家庭普通版
其他	Wireless（无线通信）开关、Assist（帮助）按钮、锂电池、电源适配器

项目	子项	得分
Windows 7体验指数	处理器	3.7
	内存（RAM）	5.5
	图形	4.1
	游戏图形	5.7
	主硬盘	5.9
3DMark 06	3DMark	2234
	CPU	1021
Cinebench R11.5（x86）	OpenGL	7.74
	CPU单核	0.33
	CPU多核	0.63



由于机身尺寸的原因，本机没有配备全尺寸键盘，触摸板的尺寸对有些用户来说也显得稍小，不过索尼为其加入了多点触控功能



整机的厚度与1元硬币的直径相当，相当轻薄

简单测试表明，E-350的CPU性能相对较低，但足以应付一般上网和办公等需求。与此相对的是其GPU的高性能。为此，我们特地使用了Lost Planet 2和生化危机5以及街霸Ⅳ来测试其游戏性能。当然，这个GPU的高性能是相对于其CPU性能来说的，所以在3个游戏测试中我们都只是启用了低特效及低分辨率。



键盘右上方ASSIST按钮可启动VAIO Care软件。此软件可以帮助用户了解整机的运行状态以及进行优化、修复和故障排除等操作



E-350完全可玩一些低端3D游戏

游戏测试中，Lost Planet 2和生化危机5能在800×600分辨率及低特效下达到接近25fps的速度，已经勉强能够接受，街霸Ⅳ甚至能达到52.78fps，对并非游戏本的它来说已经足够了。在最高亮度下，本机的续航时间超过4小时。

索尼的这款产品是典型的轻薄主流本，而这一定位是AMD原本为E-350设计的，但大多数厂商在相关设计中过于强调"主流"，放弃了"轻薄"。而从VPCYB15JC的发热量、续航时间等表现来看，E-350确实是可以适应这一定位的。P

intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



超便携的设计搭配炫酷的色彩，相信能吸引不少女性的注意。这款产品完全足以应付上网聊天、偷菜钓鱼等日常应用，工作之余也能玩游戏来放松一下。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： 索尼（SONY）
上市状态： 已上市
参考价格： 3999元
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-810-2228（服务热线）
推荐： 时尚丽人本
相似产品： 戴尔灵越M102z、惠普dm1-3201AU（LV788PA）等



金属风袭来
戴尔灵越14R AL锋型版笔记本电脑

■晶合实验室 bluesky

Inspiron灵越14R AL锋型版系列是戴尔为中国市场定制的笔记本产品，打开外包装，第一印象就是那银色的铝合金拉丝外壳和它那“酷冷”的手感，这应该也是其中英文型号名的由来。14英寸镜面屏的显示效果较好，其上部中央带有一枚100万像素的摄像头，方便用户进行视频聊天等应用。无线天线则位于A面顶部，上覆塑料材质壳体。

这款机型屏幕、机身和键盘设计与14R以及15R类似，拥有总共4个USB接口，其中2个为USB 3.0标准。其支持Waves Maxx Audio 3技术的内置扬声器位于机身前下方，效果较好，键盘右上角的三个系统快捷键也相当实用。

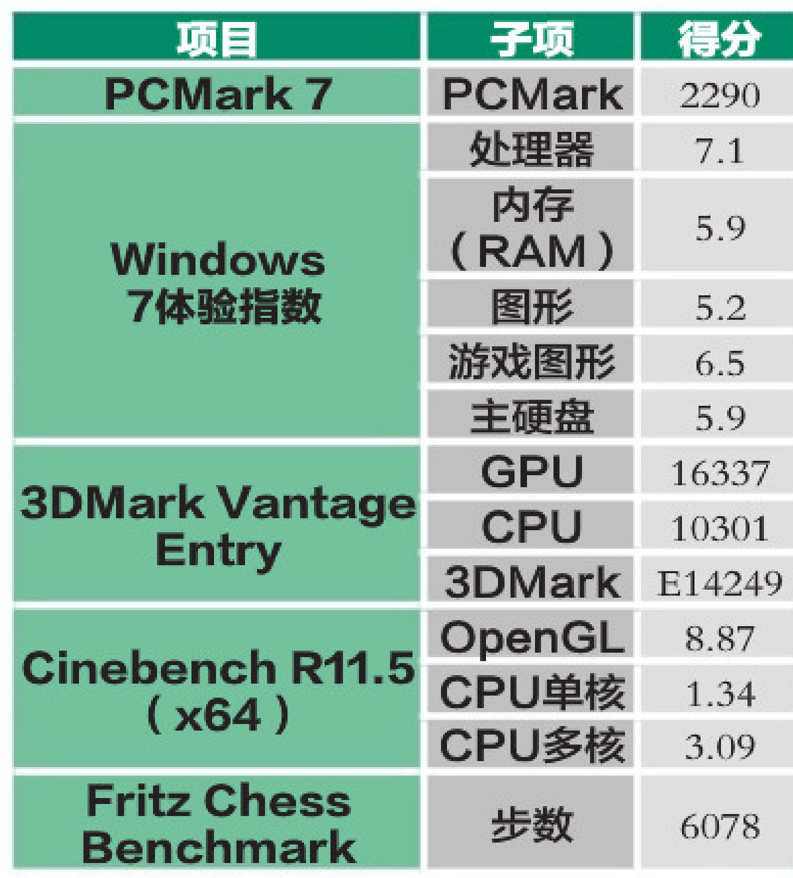
项目	参数
处理器	Intel i7 2620M（双核2.7GHz，睿频3.4GHz）*注
芯片组	Intel HM67
内存	4GB（单条DDR3 1333MHz）
显示屏	14英寸（分辨率1366×768）
硬盘	640GB 5400rpm
显卡	Intel HD3000+AMD Radeon HD 6630M 1GB显存
无线连接	英特尔迅驰 Wireless-N 1030（802.11n+蓝牙）
光驱	DVD-RW
接口	2个USB 3.0接口、1个USB2.0接口、1个eSATA/USB2.0混合接口、HDMI v1.4、8合1读卡器、耳机、麦克风接口、10/100M自适应LAN接口
摄像头	720p摄像头
尺寸	343mm×245.8mm×30.4mm（前部）/32.8mm（后部）
重量	整机2.3kg，旅行重量2.73kg
操作系统	64位Windows 7家庭普通版
其他	内置双Waves Maxx Audio扬声器、麦克风、6芯锂电池

***注：** 样机采用了英特尔酷睿i7 2620M双核处理器，但戴尔官方网站上提供的此款机型可选CPU为酷睿i3 2330M、i5 2430M、i7 2640M等3种。

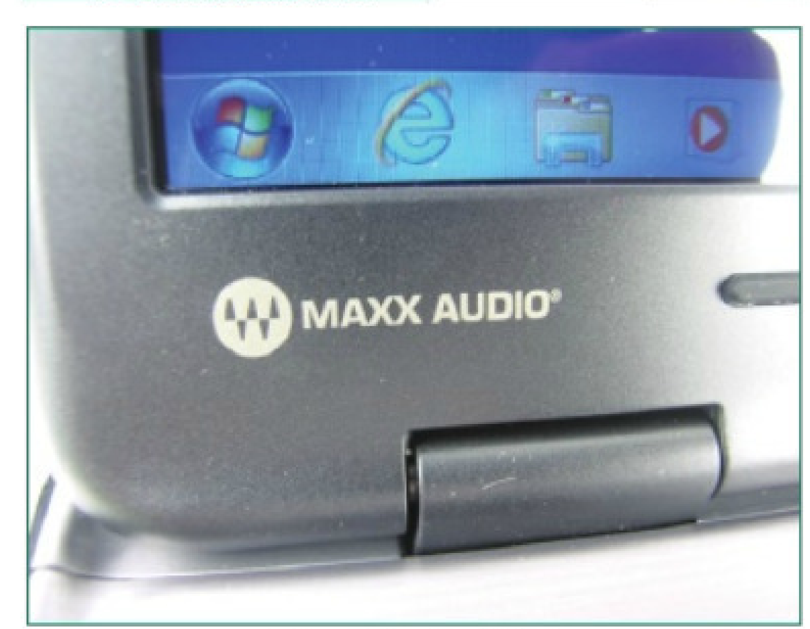
本机硬件配置在14英寸笔记本中是较为强大的，单条4GB内存的扩展能力不错，同时预装的64位Windows 7家庭普通版也能够原生支持大于4GB的内存。本机还提供了Dell Stage系列软件，方便用户操作。

这款产品的处理器性能比较强大，核芯显卡在体验指数测试中有些拖后腿，而硬盘的5.9分则是相当不错的成绩。其3DMark Vantage测试成绩较高的，说明足以应付中等特效下的大部分3D游戏。尽管增加了金属壳体比重，但运行PCMark 7后，左侧键盘及掌托位置仍可明显感觉到发热。

项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2290
Windows 7体验指数	处理器	7.1
	内存（RAM）	5.9
	图形	5.2
	游戏图形	6.5
	主硬盘	5.9
3DMark Vantage Entry	GPU	16337
	CPU	10301
	3DMark	E14249
Cinebench R11.5（x64）	OpenGL	8.87
	CPU单核	1.34
	CPU多核	3.09
Fritz Chess Benchmark	步数	6078



Max Audio标识



左侧接口布局合理



这款电脑的铝合金拉丝外壳在炎炎夏日中带来了一丝凉意，Dell Stage软件更便于普通用户使用，Intel WiDi无线高清技术能够让用户轻松打造高清家庭影院。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
参考价格： 4999元起
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 800-858-0888（销售热线）
推荐： 注重影音娱乐的用户
相似产品： 联想Y470N-IFI、华硕N43EI241SN-SL等

电子乌托邦

■本刊记者 冰河



自从群居的人类形成社会群体开始，财富和阶级就随之出现。但对于财富的分配和流转，却一直是个大问题。即使在原始共产主义社会阶段，也一定会出现“你拿了一条前腿，我只拿了一个猪头，不公平”的纠纷。虽然那时的领导有足够的权威来摆平这件事情，不过要衡量一条前腿和一个猪头孰轻孰重，恐怕也是一件很让人头疼的事情。所以，货币的出现确实解决了大问题。据说，最早的货币是贝壳，那么分前腿和猪头的时候肯定就是“猪头不够，贝壳来凑”，总算能有个皆大欢喜的结果。到了最后干脆大家统一发贝壳，要猪头还是要前腿，去仓库保管员那里去换就行，不用麻烦领导了。领导日理万机，有一大堆爱做的事情要做呢……



相信大多数人都听说过贝币这个概念

遐想过一番原始共产主义社会分配野猪时的热闹景致之后，我们回到野猪……不，是财富的本身上面。财富的分配和流通，自古就是一件非常重要的事情。还是以分野猪为例，智者曾经尝试过各种各样的方案。从最早的野猪剁碎了均分，到两个猪头换一条猪腿的以物易物交易，再到以贝壳作中介排队换猪零碎的“等价交换物”交易，直至后来的贵金属货币，以及金本位的纸币交易系统。人类的野猪分配和流通过程越来越复杂，力求公平，却永远不可得。总有人因为猪头猪腿的差异揭竿而起，“王侯将相宁有种乎”的陈胜吴广起义似乎还没弄清楚原理，只是提出“凭什么你有资格分猪我没有”的口号而已，而到了打出“均富贵，分田地”旗号的王小波、李顺起义，就开始直指封建统治者瓜分野猪的利己本质——普通劳动人民打回了野猪，却只能分到个猪尾巴猪蹄子，

甚至连猪尾巴都没得分。但从王小波、李顺开始，已经有人想明白了“这不是你分我分的问题，是怎么分的问题”，说白了是需要一套分野猪的规则，换成谁去分都要按照这套规则来，这样就不用为了争夺一个分野猪的资格打得头破血流。

然而，打来打去打了几千年，一头野猪怎么分还是没搞清楚。无论是封建社会、资本主义社会还是现在的社会主义初级阶段，因为一头野猪……不对，现在是因为分野猪的规则而引发的血案依旧数不胜数，这种血案温和点表现为经济危机，激烈一点的表现就是战争——各位可以把野猪代换为香料、黄金或者石油，看看是不是这么回事，直接回到原始社会赤裸裸的暴力最强者说了算的环境。不过，人类社会终究是文明社会，总要讲个礼义廉耻。战争这种极端的分野猪形式虽然一直未曾中断过，好歹也没有完全废除已经发展出来的其他分配方法。股票、期货、按揭……花样繁多，野猪的实体消失了，代替的是用以衡量野猪价值的等价交换物，也就是货币——钱。正所谓“天下熙熙皆为利来，天下攘攘皆为利往”，到了这个份上，谁也不会再客气，文明形式规则下的分野猪照样充满尔虞我诈，我能多拿一条猪腿就绝对不会让给你。比如那个著名的“美国老太太与中国老太太买房子”的故事曾经忽悠了一代人，但自从美国住房次级贷款引发的经济危机席卷全球之后，大家都明白了这个看上去很美的分野猪规则，本质上还是泡沫的成分居多，弄不好不光自己没有猪腿吃，没房子住，还连带着下一代也遭殃。于是财富分配和流通的问题静悄悄地再次成为焦点。有个笑话说“1949年以前是只有社会主义才能救中国，1990年之后是只有中国才能救社会主义，2008年之后已经变成只有中国才能救资本主义了”就反映了这个事实。社会主义也好，资本主义也罢，按照我们学习过的政治课理论，不外乎是生产力和生产关系的再匹配，以及对物质成果的分配规则。“东风压倒西风，还是西风压倒东风”，或者说社会主义好还是资本主义好，这个问题不仅仅在中国，在世界上似乎都再次成为了争论的核心。

不过，人类之所以是地球上处于生物链顶端的生物，原因就是人类不会在已经有的环境和方法内止步不前，而是会寻求突破解决矛盾。面对“东风和西风”的问题，有人并不是简单地从既有的意识形态和政治体制中找突破，而是将矛头对准了矛盾的原始焦点：钱。这一次的创新尝试并没有发生在现有的政治制度和金融系统中，而是发生在了互联网这个正在兴起、从长远来说必定统治世界的平台上——这个尝试就是比特币（BitCoin）。和现有的任何货币不同，比特币没有发行机构，没有国界限制，没有准备金，也没有任何信用担保。这个新玩意所能依赖的就只有用户，是用户生产了它，也是用户发行它、消费它。初始设计者除了赋予这个货币一套产生的规则、保证安全的算法和货币总量限额之外，基本不会再做更多的干预了，仅仅只会记录货币的交易流向以防止意外。换句话说，这个货币的流通完全依赖于用户的信任。如果用户认为它一钱不值，它就是一个笑话；但如果用户认为它值得一钱，并让它顺利流转起来的话，这个货币将在无疆界的互联网上自由流动，没有政府和个人能限制它。目前能够制约它的，还是在于这个完全的虚拟经济系统和现实的社会经济体系之间的冲突，这个相对简单的虚拟金融系统能否适应现实错综复杂的经济湍流。如果按照设计者的初衷，虚拟货币能够在实际流动中借助现实不断自我完善的话，那么它将取代真正的货币——至少能先在部分程度上取而代之，并依赖自身优势如无铸币税、无汇兑损失等最终成为完全的真实应用货币，当然它自身还是虚拟的。不过这有什么区别呢？一张纸币和一段代码在金融意义上并没有太大区别，只要社会接受它所代表的意义。

但问题是，比特币能达到它的目的么？美元的发行方美国政府会放任比特币任由其横行么？各国政府会容忍自己的央行成为摆设，让货币监管失效使得税收丧失？显然没有任何国家能容忍，因此比特币从出现开始就面临多方的压制。但最重要的是即使如现在一般在地下流转，它能适应现实经济社会的问题么？能达到它自身的设计初衷么？重重问号背后，这才是一切问题的核心所在。



BitCoin的成型机理可以在《大众软件》2011年8月下的“网络时代”栏目中找到介绍，不过我们今天要聊的是这个概念的经济学价值

要完全解析这些问题，事实上现在也没有人或者机构能做到，无论是交易费用还是通货紧缩，货币所面临的问题都是足以获得诺贝尔奖的复杂理论，谁也不会奢望如此简单就能找到答案。但至少在这个新兴货币崛起或者死亡之前，我们可以尝试寻找一下这个立足于互联网的新创想留给现实的意义。

一 虚拟货币探源

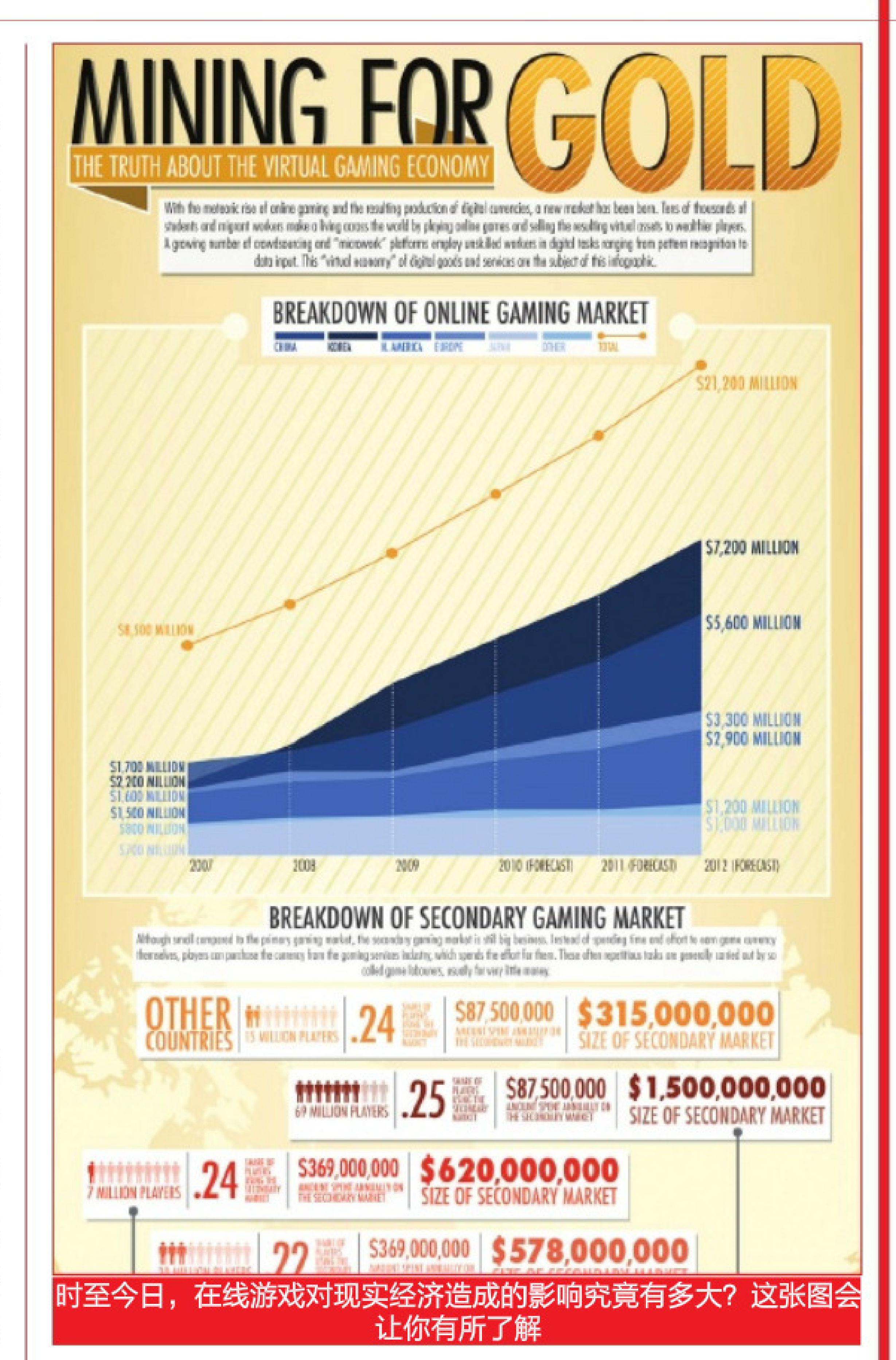
比特币并不是第一个让金融管理机构引起警惕的虚拟金融产品。在美国，林登实验室（Linden lab）的传奇就曾风靡一时，由于林登实验室允许用户将其游戏《第二人生》中的虚拟货币LindeX在现实中进行买卖，实际搭建起了虚拟货

币与现实货币沟通的桥梁，一个华裔女用户依靠自己的眼光和操作，三个月在其中赚取了上百万美元的故事不断在中国传播，引来当时无数羡慕的跟风者，虚拟货币的淘金一时间也成为行业的热点。而在当时中国互联网上，也早有一个类似的东西让金融监管机构专门制定了政策，那就是腾讯的Q币。中国人民银行曾于2006年末召开会议，明确发文重申禁止虚拟货币与人民币的逆向汇兑——也就是可以用人民币购买Q币，但不得将Q币再兑换为人民币，堵死了虚拟货币冲击现实货币的通道。此后Q币一类的虚拟货币在互联网上的私下买卖并没有完全被杜绝，依靠买卖Q币的人致富的人也不是没有，不过国内金融监管机构对此的态度很坚决。在国外，林登实验室的做法虽然没有被美国金融监管机构禁止，但也进行了严苛的监管。而且随着《第二人生》游戏的衰落，其内部流通的虚拟货币对现实货币的冲击也没有预想中的那么大，因此渐渐不再引人注意。毕竟游戏的用户基数有限，如果《第二人生》的用户规模能达到腾讯QQ软件的用户规模，美国金融监管机构估计早就把林登实验室的做法彻底查禁了，数亿用户的逆向汇兑冲击对现实经济的影响实在是不可小觑。

但是无论是国内还是国外，所有人都承认，在现实世界遭受各种经济危机的考验，货币形势日益恶化的同时，许多虚拟货币正变得越来越强大。无论是《第二人生》的虚拟货币LindeX还是《魔兽世界》的金币，在各种交易网站上的交易量越来越大。更多的时候，人们难以分辨现实中的欧元美元人民币能比《魔兽世界》中的金币真实多少。至少在中国，为了获得《魔兽世界》的金币引发的风波已经不在少数，而Q币购买力的强大也有目共睹，甚至曾经有警方用Q币作为通缉令的悬赏。虽然逃犯的自首让这笔Q币悬赏没有兑现，不过这次应用还是让人看到了其中所蕴含的意义。

显而易见，这已经不是第一次讨论虚拟货币作为未来的在线支付方式。在20世纪90年代晚期，国内外的不少网站曾推出过虚拟货币形式的物品，以激发当时的互联网用户活跃性。很多中国互联网的老用户还记得当初各个社区的信用积分和社区币是如何兴盛一时的。但是因为太容易形成欺诈，加上虚拟货币的可消费领域实在是过少，因此除了Q币之外早期的尝试没有一个能够成功存活下来。而Q币的成功也给了后来者一些基本的应用启示：如果要发行大规模通用虚拟货币的话，前提是用户必须达到一定的规模，而且它必须服务于特定的、需要不断消耗的目的。典型例子就是腾讯当时推出的QQ秀，这个应用让太多人整天为了给自己的形象搭配一身好装扮而花费不菲。

在Q币的领域之外，大型多人在线游戏（MMORPG）从诞生以来就具有复杂的虚拟经济特征，玩家需要为他们游戏中的人物购买物品和技能，修理装备。在国外最红火的《第二人生》中，美元和LindeX可以通过虚拟环境中的渠道互相兑换，而在国内外红极一时的《魔兽世界》中，货币是在一个封闭的系统中运营，其中的虚拟财富无法通过官方渠道变成现实的虚拟财富——事实上《魔兽世界》早已堵死了这条路，在用户协议中宣布所有的数据都属于暴雪公司所有，玩家的财富只能在游戏环境中使用，如果私下兑换为现实世界的货币，可能会遭到包括注销账号在内的严厉惩罚。但尽管如此黑市还是形成了，因《魔兽世界》而诞生的名词“金币农夫”（Gold farmer）对国内外的用户来说都不是什么陌生的概念。



时至今日，在线游戏对现实经济造成的影响究竟有多大？这张图会让你有所了解

不过，在《魔兽世界》中的经济或多或少是由玩家操纵的，暴雪方面曾经表示“我们只不过进行监管，这就像在真实世界中由央行、财政部长或美联储对经济进行监管一样”。在国内，今年由巨人网络推出的《征途2》更进一步，将游戏中的生产和消费行为全部交给了用户，自身只出售（发行）虚拟货币，并取消了人民币商城，进一步加强货币在游戏中的应用，试图让虚拟货币能像真正的货币一样更好的形成虚拟经济的互动。此举引发很大关注，能形成什么结果目前还难以得知，但无论如何都是目前国内互联网企业在虚拟经济和货币问题上走的最远的一个企业。在本刊记者的采访中，巨人网络副总纪学锋曾经向本刊记者详细解释了他们的思路，“众所周知，没有仔细的监管和调整，系统中的虚拟现金就会不断累积并引发通货膨胀，《魔兽世界》就明确出现了这样的问题。同样的问题巨人网络在《巨人》和《征途》中都遇到过。在国外，林登实验室是采取强制措施控制《第二人生》中的兑换率，使其相对稳定在265林登元兑换1美元。这些措施包括对各种产品和服务进行定价和促销，比如上传内容的费用或者发布分类广告，这样就能消除循环中的现金。能用来购买东西的新林登元的数量也是能够被调整。在《征

途2》中，由于官方不再提供或者极少提供装备道具的销售，全部转移给用户自身来提供相应服务，对于货币的监控又少了一个渠道。但管理者会严密监控每日的交易量，估算其中的货币流量。在设计之初官方就准备了一个‘现金池’，这个东西用户不可知，类似于现实中发行货币银行所需要向央行存入的货币保证金。管理方会根据整个服务器中的货币流通量和交易活跃程度调整现金池的大小，以控制货币流动的规模，尽力减少通货膨胀或者紧缩的出现。另外用户在交易时必须额外付出一定的费用作为流转税和增值税，而且将来对于虚拟经济将会进一步征税。但这些措施具体能否见效，还要看未来的实际运营表现。”

尽管有谨慎的监管，虚拟世界也不能免于金融欺诈，大规模的盗号和金融欺诈行为从来都不少见。暴雪方面的做法是宣布所有数据（包括那些金币）都属于暴雪所有，增强了对争议的最终裁决权（不管这裁决是否公平用户都必须接受）。而发生在《第二人生》相同的事件导致林登实验室禁止用户支付利息或者对于投资有任何直接的报酬，除非该用户持有“适用政府注册声明或金融机构章程”的证明。而《征途2》则是采用重点监控的办法，对于大规模持有货币的账号严密监控，防止出现恶意囤积和挤兑的现象。无论如何，对于虚拟货币的发行监管，现实的金融管理机构和相关企业从来都没有掉以轻心过。

然而，面对如此谨慎的监管和防备，比特币的出现还是引起了一片惊呼。因为比特币在虚拟金融的探索上走得实在太远了，以至于有人说它压根就是一个“电子乌托邦”。

二 可怕的“电子乌托邦”

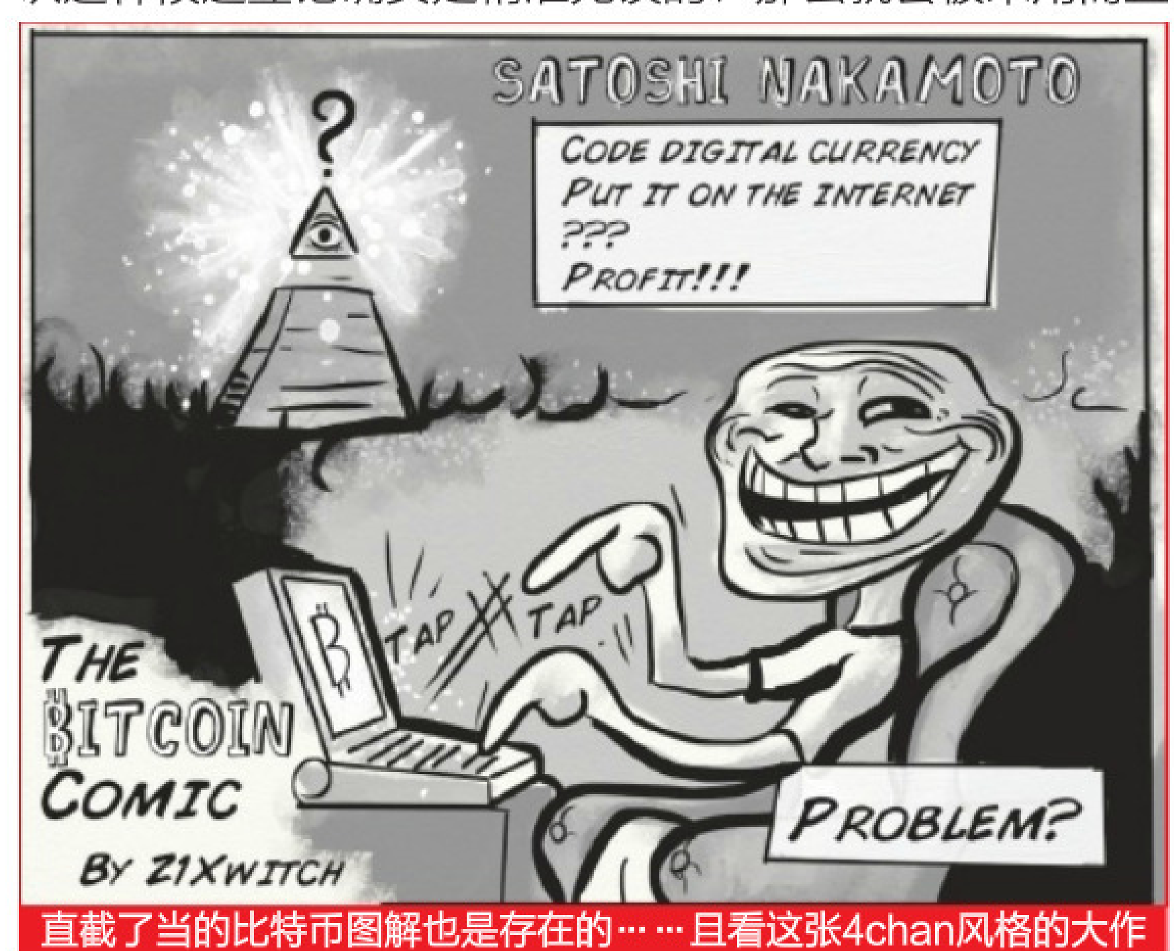
在现实中，曾经获得过诺贝尔经济学奖的米尔顿·弗里德曼因提倡废除美联储而出名，他认为美联储可被自动化系统取代，而这一系统能够以一种稳定和预定的速率增加货币供应。他认为这种方式可以消除通货膨胀，以一种更加稳妥的步伐开支和投资。尽管弗里德曼的理论在现实中没有被采纳，但在虚拟世界中却被实现了，这就是比特币。

根据神秘的最初设计者，程序员中本聪（Satoshi Nakomoto）的设计初衷，比特币是世界上“第一个去中心化的数字货币”，不像其他的虚拟货币——例如《第二人生》中的LindenX，或者《魔兽世界》中的金币——那样，比特币不是一个独立的公司或者组织管理的中央结算所发行的，也不与任何现实货币挂钩（尽管它可以用现实中的货币估算其价值），它可以用来购买现实世界中的物品和服务，而不仅仅是虚拟的财产。然而，比特币是基于点对点的网络运营提供的形式上类似于诸如BitTorrent的文件共享服务，而不依赖中央金融管理局来监管、核对和核准其交易。

储存比特币的最简单方法就是创建一个电子钱包服务，通过这个服务可以进行所有的交易，当然这就意味着要相信提供这种服务的供应商不会歇业不干带走客户的积蓄。用户可以在电脑上创建个人电子钱包，当然必须保证它的安全性而不受病毒或者物理性的破坏。所有用比特币进行的交易都使用公共密钥加密安全进行，这项技术支撑着大量的网上交易，具体的工作原理是通过设置两个数学上关联的钥匙，这样加密的钥匙就不能用来解密信息，反之亦然。一把私人钥匙由个人单独保留。另一把则是公开的。在比特币交易中，预期接受者的那把公开钥匙用来加密付款，只有用相关联的私人钥匙才能收到付款，同时付款人可以用自己的私人钥匙核对任何转入接收人账户的金额。

比特币的这种交易机制在一定程度上保障了系统的安全性，但是却不能阻止比特币的所有者两次用同一个比特币支付——只要虚拟一个电子模型就可以，这就相当于现实世界中的造假币。因此在为货币提供交易服务的中心系统中，设计者还通过一个独立的数据库加入或者清除所有的交易信息。交易中同一个用户试图用同一笔钱进行第二次支付的时候（没有事先用另一个交易收回这笔钱）可被视为无效而拒绝付款。

比特币的起源就是要废除中心系统，但在分散的、错综复杂的网络中追踪交易情况是非常棘手的。阻止二次支付的唯一办法就是建立中央系统，但这与比特币的设计初衷相悖。为了解决这个问题，比特币就需要具有与那种有唯一序列号的纸币不同的特性。中本聪的设计思路是，在这个系统中不存在一成不变的数字身份的虚拟钞票文件，相反却保存了迄今为止核对过的所有交易清单。这些交易分为两类，其中一些货币是生成的，另一些则是那些在双方之间转移的名义上的货币量。在最开始的一次交易中，创建者的电脑可以生成50个单位的货币，下次交易就从创建者的账号中扣除货币并记入接收人的账户中，这些行为以及其后的任何行为都是自动地在整个网络上传出。起初，网络很小且交易量很少间隔很远，核对这些交易是很简单的：第一个人要确认新交易的时候要提供最新的交易记录以备作为下次交易评判的标准，一旦其他所有人都确认这种候选登记确实是精准无误的，那么就会被采用而且



直截了当的比特币图解也是存在的……且看这张4chan风格的大作

新的交易就会生成。如果有人试图通过消去旧的交易记录（这样他就可以重复使用同一笔钱）或者想加上一次新的没有认证的交易（像之前一样要转移同一笔钱），他的违规行为很快就会被发现，提交的记录会作为无效记录被拒绝。

但是，随着网络用户从几十位扩张到成千上万位，交易量不断增加，每个人都来监察通过网络提交的第一项记录来查看其是否存在矛盾之处，这种方法很快变得不切实际，最终会导致整个系统彻底崩溃。因此据需要一种方法来确保官方注册可以实时更新和认证，同时能够防止个人篡改它。中本聪的巧妙的解决方案牵涉到两个相关的密码技术：哈希算法和破解工作。

哈希算法将信息转换为一个数字称为哈希值，或者信息摘要。如果这个数字足够大的话，它将提供一个唯一的原始信息的表述（相同的算法对于不同信息不能得到相同的哈希值），而且也不可能仅在信息摘要的基础上重建原始信息。因为即使原始信息有一点小的调整也不可能预测信息摘要会是什么值：一个微不足道的字母变动就会产生完全不同的信息摘要。就这个层次而言，信息摘要似乎是随机生成的，结果哈希算法就成为了计算机科学家所称的不可逆的过程。哈希算法把任何输入其中的东西都转换为介于1和1000之间的数字，因为数据的随机设置，算法每挑出一个11以下的数值就需要平均试验100次。现在假设一些数据已提前给出，一个人怎么样才能找到一个数字需要追加到那些给定数字的后面从而生成一个11以下的哈希值？因为哈希算法是不可逆的，在本质上又是随机的，唯一的办法就是反复试验：通过组合不同的数字到旧的数据上，通过哈希算法运算整批数据直到出现需要的结果。然而，一旦找到答案，所有人只需要用提交的答案运算一次哈希算法就可以核实问题是不是确实被解决。这种类型的难题只能用朴素模式匹配算法来解决，也就是为什么叫做破解的原因了。

使用比特币，所有的新交易都可以自动在整个网络中进行并被逐步分析，叫做区块（block）。除了新的尚未确认的交易，每一个含有最后一个区块摘要信息的区块必须得到网络的认定，那个最后的区块总是来自当前存在于网络上的区块最长链的顶端。事实上，这个长链是所有之前区块的总和。一个新的区块通常被视为无效，网络上的电脑必须为此创建一个交易记录，这个交易记录应该与前一个区块相接合。为防止收到伪造的记录，获得这个记录的网络认同对个人用户来说费用是很昂贵的，但是对网络整体来讲的话相对就很便宜了——可以把它编入破解工作任务中，这个任务用无效的区块和新的事物记录来建立一个由256个字节组成的信息摘要（例如，任何一个介于0和2^{256}的数字）直到系统的算法得到一个低于当前目标值的哈希值（比如上面例子中的11）任务就结束。设定目标值是为了防止网上有人能够破解，10分钟就可获得一个新的区块。要保持这个速度稳步进行，网络的等级要不断壮大并且与之相连的电脑数量要不断增多，目标值设定得足够低，从而要创建的值就更加难得到。（相反，如果网络数量缩水，那么就比较容易得到这个值。）

如设计者所构想的那样，接受比特币的用户必须自己管理这个系统。例如第一个破解任务的用户将得到50个比特币，在每一个区块中进行的第一次新的交易都是无中生有变出50个比特币。当其他的参与者同意追加新的区块到官方链中，他们会批准新币的产生（当然如果他们想欺骗系统以便挖到50个以上的新币，他们也会拒绝批准）。这也是为什么比特币可以巧妙避开这个问题的原因——没有一个核心的制币厂，却能够不断增加货币数量。因为区块是按照恒定的平均速率生成的，一个区块只能制造固定数量的比特币，总计的货币供应也是按稳定的步子增加的。就现在来说，平均每一个小时生成300个比特币。每4年设定的制币速率下降一半。到2013年每一个区块只能生成25个比特币，2017年就只能生成12.5个，依次类推，到2030年总计数量就停留在一个平台期，大约2100万比特币。这种想法就像是挖矿（交易验证软件就叫做比特币矿工），随着最容易接近的资源的耗竭，供应量就渐渐减少。然而不同于现实的资源，这个系统中不存在那种尚未发现的隐藏的矿藏，幸运的勘探者能够破坏金钱的供应情况。随着新的高效率的电脑接入网络，挖矿强度的挑战系数就会增加，用来保持区块认证的速率和新币产生的速率不变。体现在现实中，就是尽管用于挖矿的电脑增加了，但每台电脑单位时间所能获得的比特币减少，相当于分母的增加让数字变得更小。理论上，这个系统可以消除通货膨胀，这对于很多经济学家来说极具吸引力，这些经济学家反对自2008年美国次贷危机以来美联储和欧洲央行所实施的货币干预政策，认为滥发货币的结果是让整体经济形势更糟糕。而且比特币还有其他一些明显的益处，这种货币可以随时随地使用。尽管事实上并不是零交易费用，但交易费用也比传统的支付系统少。

但尽管有如此多的巧妙设计以规避问题，世界各地的金融监管机构依然对比特币保持着严格压制的态度。去中心化的思路是监管机构担忧的核心所在，没有了央行和美联储这样的机构监管，类似于贩毒、洗钱、走私等非法交易将无法得到遏制。尽管所有密码学家都表示跟踪比特币交易很困难，但并不是不可能，至少成本不会高于现在的监管机构。而且，任何毒品或者走私的实体交易都涉及运送实体物品给收货人。监管机构可以顺着追查到处于运输



BitCoin最坚定的拥护者是谁？是信奉无政府主义的Geek

中的包装箱来遏制非法交易行为，毕竟当涉及到实物交割的时候，用美元、欧元、人民币、黄金或者比特币没有区别。不过比特币对监控机构来说还有另一个担忧，那就是理论上比特币不能被冻结。但是，像现金一样，比特币可通过定位存储它们的电脑而被追踪到。

除了监管机构的反对，普通民众也有自己的忧虑，他们害怕被陷入到比特币的金融陷阱或者技术骗局中。这些人可以利用优势的技术手段，将比特币软件玩弄于股掌之间，类似于传统的黑客。这些担心可以理解但却存在误解，作为一个公开来源的项目，支撑比特币的电脑代码的确可被任何人检测修改，然而如果大部分的参与者不接受这个改变，他们就可以简单地拒绝下载这个版本的软件。项目的开放性也能防护恶意的入侵与破坏，随着网络犯罪的兴起，诞生于极客（Geeks）中的比特币或许比传统金融机构更加安全，而金融监管和发行机构则往往是这类攻击的目标。

尽管有诸多技术上的质疑，但谁都无法否认，如今大部分货币结算都已经实现了电子化，信用卡、电子账户和手机钱包的出现，让现实货币的虚拟流动需要面对与比特币相同的问题，而比特币的设计初衷就是为了规避这些问题。唯一不同之处在于创造的法定货币都是国家认同的，原则上国家至少会对其公民负责，也就是所谓的国家信用。钞票硬币或者他们的电子形式都可以按照条例或者法律保证应有的价值。另一方面，比特币只是一种社区货币，需要自我管理部分用户。对一些人来说，这只是一个特性而并非漏洞。不过现实中大部分人宁愿把这种责任交给政府机关，除非这种心态改变，不然比特币依旧无法对抗现实货币。

综上所述，之所以要说比特币是“电子乌托邦”，的确不仅仅是悲观的论调，而是有现实的道理。

三 真假乌托邦

比特币究竟是不是乌托邦，还是需要现实来检验的。但在近两年的现实运行中，比特币的确已经引发并验证了一些担忧。著名经济学家，诺贝尔经济学奖获得者克鲁格曼就认为比特币的创新并没有那么神奇：“现实世界已经有了多种电子支付手段；事实上，常规货币体系已经大量虚拟化，依靠电子记账，不靠绿色的纸质货币。当然差异是存在的，正如比特币自我宣扬的那样，它并不是按那些现实纸币比如美元来固定虚拟货币的价值，而是固定虚拟货币的总额，让其货币价值浮动。也就是事实上比特币已经创立了自己的私人金本位世界，其中货币供应是固定的，不受货币印刷量增加的影响，但这场试验并不成功。社会对一个货币体系的要求是让货币体系实施交易，让整个经济变富，也就是让钱转动起来。而比特币所发生的情况根本不是这样，更多的人将其作为一桩交易商品而不是货币使用，仍旧用美元或者欧元来衡量其价值，并随着价值的波动而囤积比特币。如果一种货币的大部分都被放在银行里，那它的存在意义是什么呢？更不用说这样做会引发强烈的通货紧缩。实际上也是这样的，一个比特币能买到的东西越来越多，这使得它更具备价值，结果是人们开始像囤积黄金一样囤积它。如果比特币总量是固定的，那么市面上流通的比特币只会越来越少，等它的80%都沉积在硬盘里的时候，估计它退出金融舞台的时间也就差不多到了……”

即使不发生囤积行为，按照设计比特币的世界也将出现持续不断的通货紧缩，原因是货币供应在其经济系统中达到一个指定的上限，随着使用比特币的人越来越多，进行的交易越来越多，每个人手上能持有的比特币必将越来越少，这也是事实的通货紧缩。而使用电子货币的通货紧缩和使用纸币的通货紧缩，并无本质不同。

目前比特币的设计中缺乏金融中心机构，处于一手交钱一手交货的纯粹流通状态，最基本的借贷都不允许（当然借硬盘这样的物理借贷是可以实现的）。这也许是一个技术问题，但也是一个很大的金融问题。比如说有人有了多余的比特币用不掉能不能“存”在一个地方获得回报？有人比特币不够，能不能找人“借”钱？如果是完全P2P匿名的借贷，肯定会有风险，这恐怕就需要中间机构。现实的世界里中间机构是银行或者高利贷贩子，比特币的设计初衷就是要干掉银行等系统，结果只留下了拿着硬盘兜售的高利贷贩子，这不是一个安全稳定的经济状态。这些简单却本质性的问题都意味着要有人或者已经设计好的程序根据现实世界的状况来做出及时的调整，比如增加货币总量上限。但不管是人，还是程序执行的其实都是中央银行的功能，中央银行这个机构可以被取消，但它的职能无法被取消，而将中央银行的职能也进行P2P的分散，让每个用户来实行自我监管和调整，这就是现实中的乌托邦构想。假如人人都能按照法律严于律己，的确是不会再有设立法院、警察、军队这些机构的必要，人的自律就能解决所有问题了。但在目前来看，只有传说中的乌托邦才具备了这种人间天堂的特征。



BitCoin会带来一场经济革命吗？这是一个值得深思的问题

归根结底，比特币的生死前途已经注定，至少在现有社会和金融体制下，它无法影响现有货币的地位，本质上依旧是不折不扣的乌托邦产物。但如果现有的社会和金融体制发生巨大变革呢？比特币会不会获得重生的机会？

那将是一个更大的话题了。



开启点播风暴
——6款网络电视客户端横向测评

■北京 PCTMG

从最初的报纸、杂志等平面印刷媒体，到后来的广播、电视传媒方式，随着技术的进步，人们了解外界信息的渠道逐渐变得越来越丰富。在如今这个互联网已经遍布全球的信息时代，网络也日渐成为了传媒交流的主流渠道。除了“超级链接”这种早已被人熟知的网络信息传播格式之外，当前市场出现的多款网络电视客户端程序已经能够让普通的家用电脑摇身一变，成为可以直接点播电视节目的“虚拟电视”。不过，由于网际间流行的网络电视软件实在是数不胜数，面对眼花缭乱的同类软件下载列表，用户难免感到无所适从。正因如此，通过详尽的对比来挑选一款最具“性价比”的软件就显得很有必要。今天，PCTMC评测组就一次性安装了6款当前主流的网络电视客户端，通过对这6款客户端程序的横向测评，为大家呈上了一份客观实用的体验报告。

一 初识网络电视客户端

顾名思义，网络电视客户端就是安装在联网的个人计算机中实现“虚拟电视”功能的软件程序。一般来说，用户通过网络电视客户端可以找到许多内容各异的频道，其中既有正在直播的电视节目，也有过去曾经播出过的重播内容，当然还包括其他多种多样的视频节目。和传统的电视媒体相比，网络电视客户端的最大优势就是可以直接挑选自己中意的节目内容，不再受播出时间的限制，极大地提升了观看用户的自主性和便捷性。

测试网络环境综述

	线路	网络模式	环境	视频播放的同时联网运行的软件
铁通线路	2M带宽（ADSL）	无线局域网	双机上网每个IP带宽1M	迅雷/网游
电信线路	2M带宽（WLAN）	–	一机一网	迅雷
网通线路	4M带宽（光纤）	无线局域网	多机上网无限制	迅雷/网游/网页/视频

二 网络电视客户端简介

1.PPS影音

下载地址：http://dl.pps.tv/download.html/

PPS影音是全球第一家集P2P直播点播功能于一身的网络电视软件，功能相当强大，能够在线收看电视剧、电影、体育直播、游戏竞技、动漫、综艺、新闻、财经资讯等视频内容，也可以直接点击播放本地视频。播放流畅、画面清晰、免费下载安装的特点使得PPS影音一度成为深受网民喜爱的装机必备软件。（图1）



2.腾讯视频

下载地址：http://download.tech.qq.com/

腾讯视频是由腾讯公司开发的一款用于通过互联网进行大规模视频直播的网络电视软件。这款客户端采用了先进的P2P流媒体播放技术，可以在大量用户同时观看节目的情况下，依然保持播放内容清晰流畅。同时，腾讯视频具有不错的防火墙穿透能力，为用户在不同网络环境下流畅收看视频节目提供了有力的保障；最后，腾讯视频的所有流媒体数据均存放在内存中，避免了直接频繁访问硬盘造成硬件损耗。免费、丰富、灵活、互动——这就是腾讯视频的优势所在。（图2）

3.PPTV

下载地址：http://download.pptv.com/

PPTV网络电视是PPLive旗下的一款著名网络电视客户端，支持海量高清影视内容的直播和点播服务。用户利用PPTV可以直接在线观看电视剧、电影、综艺、动漫、体育直播、游戏竞技、财经资讯等品种丰富的视听娱乐节目。和市面上的大多数同类软件一样，PPTV网络电视同样采用了P2P传输技术，有效保证了播放画面的清晰与流畅。作为一款推出时间较早的网络电视客户端软件，PPTV在很长的一段时间内都是不少用户的装机首选。（图3）



4.风行网络电视

下载地址：http://www.funshion.com/download/home/

风行网络电视是一款近年来知名度逐渐提高的在线影视点播软件，具有速度快、即点即播、缓冲迅速、自由播放、快进快退、画质清晰、使用简单等众多优点。值得一提的是，风行网络电视首创边下边看、高速流畅、无插件且不伤硬盘的记录，更高的清晰度也是重要的卖点之一。风行网络电视之所以可以保证较高的清晰度是与它的高效缓冲算法分不开的，这种较为先进的算法能够最大限度地保障在线观看影视资源的流畅度。（图4）



5.迅雷看看

下载网址：http://www.xunlei.com/

利用下载软件掘出互联网的第一桶金之后，迅雷公司就开始以此为基础不断扩展业务领域瓜分互联网的主流应用项目，迅雷看看就是在这种扩张战略下推出的代表产品之一。作为一款基于P2P Streaming技术的在线播放插件，迅雷看看向用户提供包括电视剧、电影、动漫、综艺等各类视频节目的电视台线上直播、高清晰下载等一体的多媒体视频点播服务。虽然与迅雷软件捆绑安装的推广策略未免让人心生芥蒂，但平心而论，迅雷看看的实际使用效果还是不错的。（图5）



6.中国网络电视台

下载地址：http://www.cntv.cn/

中国网络电视台（CNTV），是一款由中国国家网络电视播出机构推出，以视听互动为核心并融网络特色与电视特色于一体的全球化、多语种、多终端的公共服务平台。中国网络电视台充分发挥了电视平台和网络平台的双平台的优势，对国际国内重大政治、经济、文化、社会、体育等活动和事件以网络视听的形式进行快速、真实的报道和传播；同时着力为全球用户提供包括视频直播、点播、上传、搜索、分享等在内的、方便快捷的“全方位”服务。尽管知名度似乎不及前面的几款客户端软件，但凭借着稳定的视频节目内容保障，逐渐成为用户认可的公共信息娱乐网络视频平台。（图6）



三 横向测评看优势

1.软件界面

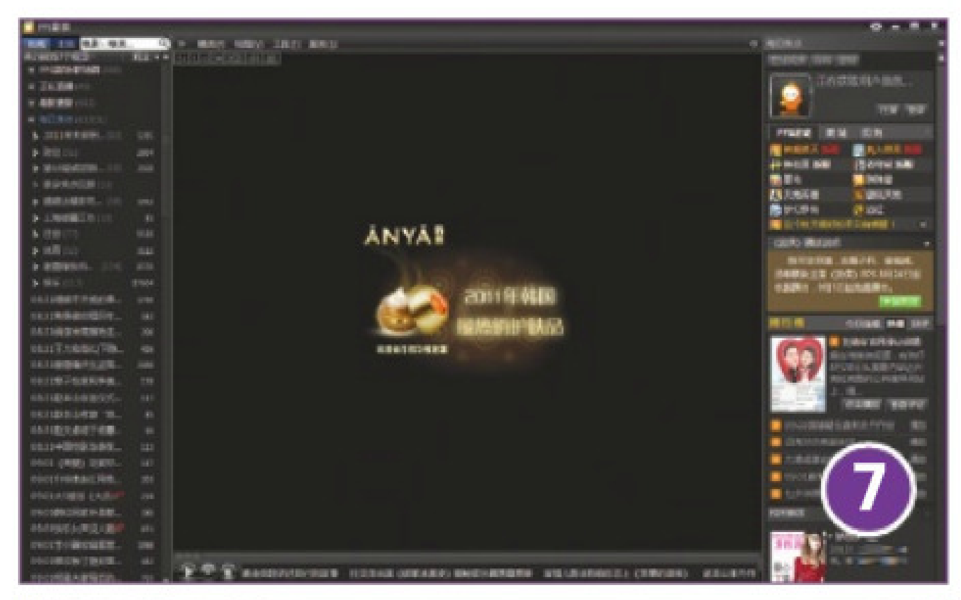
无论是软件客户端还是插件，作为主观的第一印象来源，设计合理的外观在使用者看来是十分重要的。简洁的主界面可以给使用者清爽的感觉，不同的版块分布、不同的造型都可以给用户带来不一样的感觉。虽然目前大部分网络电视客户端软件都提供了皮肤下载功能来改善程序的外观，但是归根结底也仅仅是换汤不换药的改变而已。所以，在了解6款网络电视客户端的功能和细节之前，不妨让我们首先来看看它们的主界面。

网络电视客户端程序主界面横向测评

	界面版式	默认主色调	广告部分多少
PPS影音	播放界面+左右边栏	黑	多
腾讯视频	网页	灰	无
PPTV	网页	黑	多
风行网络电视	网页	白	少
迅雷看看	播放界面+左右边栏	黑	无
中国网络电视台	播放界面+右边栏	黑+中国红边框	无

PPS影音

如图所示，PPS影音网络电视客户端的程序主界面默认使用的是名为“Vista”的皮肤主题，整体呈现为稳重的黑色（图7）。软件的主界面分为3部分，左侧边栏是网络电视的频道，在视频的后面均有显示在线观众；中间部分就是播放视频的主画面，程序的菜单栏也被安放在播放画面的上端；位于右端的则是综合栏，内容包括了PPS的用户登录信息、相关推荐等项目。



腾讯视频

腾讯视频的前身就是QQlive，改版之后的程序主界面如图所示（图8）。腾讯视频采用了网页形式呈现给使用者，主界面包括热门推荐、电影等内容，右边栏内有每日更新、各类视频的排行榜等项目。在标题栏中分为“视频库”和“播放器”两个选项，“视频库”相当于网络电视，选择“播放器”则可以当作计算机的本地视频播放器来使用。腾讯视频的界面较时尚，没有广告栏也是不错的优点。



PPTV

PPTV的程序主界面同样是使用了网页样式（图9），背景采用蓝色与黑色进行搭配。在标题栏中分为播放器、节目库与下载管理3个板块。作为一款资历较老的在线网络电视客户端，PPTV改版后的新版式确实时尚了一些，与传统的播放界面加右侧边栏的模式相比，添加了图片的网页形式更加形象直观。



风行网络电视

进入风行网络电视客户端的主界面（下页图10），我们可以看到这款

客户端的主界面更接近于网页浏览器，菜单栏上包含了带有文字注明的6个按键，在下面的底栏中包括了影视库等3个界面转换选项。风行网络电视主界面以干净的白色为主基调，与网页的形式无缝结合，操作直观简洁。


10

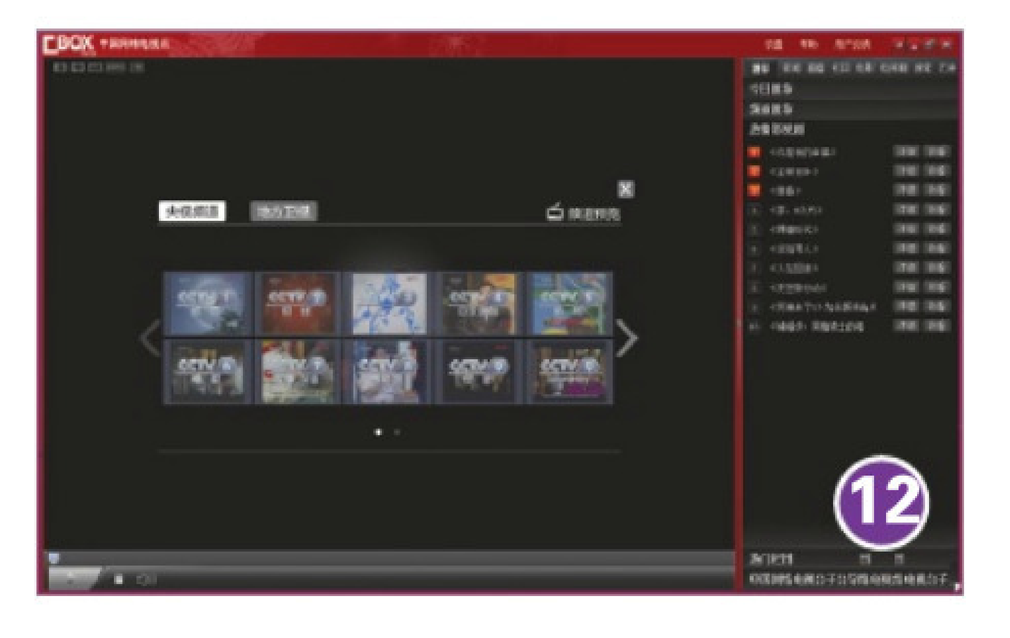
迅雷看看

迅雷看看的主界面与PPS的主界面布局基本相似（图11），同样分为左、中、右3个部分。左边栏是经过分类的频道库，中间的位置上是播放画面，各个播放按键呈现对称分布模式，没有广告栏；右边栏主要包括了各类视频的热播榜单与热门推荐内容。迅雷看看主界面的功能模块分类十分清楚，而且不包含广告内容，看起来显得更为纯粹。


11

中国网络电视台

中国网络电视台采用了中国红作为边框的颜色主题（图12），这是此款网络电视客户端与其他同类产品的最直观区别。主界面包括播放主体与右侧边栏频道两个部分，启动程序后在播放画面会中以Flash形式显示可以选择的电视频道。中国网络电视台的主界面中也没有广告，显得更为庄重，更加接近传统电视媒体的风格。


12

经过对比，横评组认为网页版式与边栏版式各具优势，但是网页版式看起来更加时尚新颖。

2.播放效果

实际播放效果是网络电视客户端最重要的指标，可以说是网络电视客户端评价的核心所在。从用户的实际使用角度来看，播放流畅度主要取决于两点，一是画面播放时的流畅性，二是播放视频的清晰度。在观看视频的时候如果屏幕不停地卡断，总是在显示“正在缓冲”，势必令观看效果大打折扣，更会败坏用户的兴致。影响视频播放流畅性的原因不仅有网络线路的质量，更与网络电视客户端有着直接关系。

另外，使用网络电视客户端观看视频的时候必定会占用带宽，也势必影响网页的浏览效果与下载任务的速率。只有可以将这些问题妥善协调好的软件，才算得上是值得推荐的网络电视客户端。

播放效果横向测评

	画面清晰度	占用网络资源	平均缓冲时间	铁通线路	电信线路	网通线路
PPS影音	中等	少	短	流畅	流畅	流畅
腾讯视频	上	中等	中等	流畅	一般	流畅
PPTV	上	中等	中等	流畅	流畅	流畅
风行网络电视	中等	多	长	流畅	流畅	流畅
迅雷看看	中等	多	长	卡顿	流畅	流畅
中国网络电视台	上	中等	短	一般	卡顿	流畅

以上3条网络线路的播放测试均为单机专线全速、全带宽无限制的环境中得出的结果。在下面的逐项测试中，我们将会使用日常标准的网络环境进行对比测试，具体网络环境指标请参考横评开头列出的表格。

PPS影音

PPS影音的视频播放实际画面如图所示（图13）。虽然画面质量算不上出类拔萃，但是不会占用过多网络资源是PPS影音客户端的最大优势。在播放进度条的最左端显示有当前的网络环境等信息，可以直接挪动鼠标查看。在使用PPS观看节目的时候对基本不会对网页浏览效果产生影响，实际占据带宽仅在1M左右，对网络造成的压力不大。

不同线路的实测结果如下：

在铁通线路下，采用无线路由IP带宽限制，基本不影响其他网络浏览工作。


13

在电信线路下，本机迅雷智能上网（非白名单软件）下载，播放卡顿。

在网通线路下，局域网内出现同时下载，网游和在线视频观看会导致卡顿的现象。

腾讯视频

腾讯视频的视频播放画面如图所示（图14）。为了更好地保证流畅的播放效果，腾讯视频在播放视频当中直接选中未缓冲的播放时间点时，必须等待缓冲达到100%之后才能观看。腾讯的视频库中包含有一些超清画质的视频资源，在网络条件较好的情况下，选择超清画质的视频可以欣赏到一流画质的节目内容。

在测试中，腾讯视频提供的节目画质相当不错。当然，要想流畅地体验这种效果，可靠的网络线路是必不可少的。

不同线路的实测结果如下：

在铁通线路下，采用无线路由IP带宽限制，带宽不足2M，长缓冲和卡顿时常发生。

在电信线路下，本机迅雷智能上网（白名单软件）下载，播放流畅。

在网通线路下，对下载和网游体验产生了明显的影响，网页浏览影响相对较小。

PPTV

如图所示是PPTV的视频播放前的缓冲等待画面（图15），广告画面的右上角显示的是下载速度与缓冲进度。虽然看起来下载速度与真实速度明显不同，不过使用者只需要留意缓冲进度就可以了。PPTV同样支持画面质量的调整，拥有一些基本的调节功能。

在独占2M带宽的状况下，PPTV播放视频十分流畅。不过如果在执行下载任务的同时运行PPTV，2M的带宽就是保证播放质量的最起码底线，并且用户要在一定程度上限制网络速度才不至于让众多在线项目互相抢占带宽造成冲突。

不同线路的实测结果如下：

在铁通线路下，采用无线路由IP带宽限制，不影响其他电脑操作，本身缓冲时间延长。

在电信线路下，本机迅雷智能上网（白名单）下载，播放流畅。

在网通线路下，局域网内下载不影响，同时运行网游和观看在线视频会导致卡顿，网页打开发生延时现象。

风行网络电视

风行网络电视的视频播放画面如图所示（图16）。风行网络电视的操作与腾讯视频基本类似，使用鼠标右键单击视频画面就可以根据菜单项目更改视频设置，并且还可以通过软件进一步的系统设置，对画面进行平移、旋转、更改配音等操作，基本上可以想得到的项目用户都可以更改，十分方便。

与其他客户端软件相比，风行网络电视占用的带宽资源较多。造成这种状况的主要原因是风行网络电视在观看节目的时候默认会将视频内容下载到计算机中，这种观看与下载一体化的功能往往会占用线路的全部带宽。如果在使用风行的同时进行其他下载任务，势必会对两者的工作效率产生影响，一般默认为视频播放优先。

不同线路的实测结果如下：

在铁通线路下，采用无线路由IP带宽限制，不影响其他电脑操作，本身缓冲时间延长。





在电信线路下，本机迅雷智能上网（非白名单）下载，播放流畅度不稳定。

在网通线路下，局域网内下载低速，网游跳帧延时、在线视频卡顿，网页打开严重延时。

迅雷看看

迅雷看看播放器的视频播放画面如图所示（图17）。可以在画面左下角的位置上观察到播放视频时使用的带宽资源，同时，通过截图也可以看到画质并不是十分清晰，而且在截图中作为范例的视频正是迅雷看看首页推荐的节目。在测试时我们发现，即便选用4M带宽的网通线路，在播放到一半的时候还是出现了缓冲、卡断的情况，希望这只是个别案例。

不同线路的实测结果如下：

在铁通线路下，采用无线路由IP带宽限



制，带宽小，卡顿频繁。

在电信线路下，本机迅雷智能（白名单软件）上网下载，播放偶有卡顿。

在网通线路下，局域网内同时运行下载任务或网游时发生了频繁掉线的现象，在线视频播放困难。

中国网络电视台

中国网络电视台客户端的视频播放画面如图所示（图18）。这里以直播CCTV-1的电视节目作为测试，画面效果较好，画面本身以及字幕都很清晰，并且作为直播也基本没有出现缓冲迟钝的现象。根据流量控制插件显示，直播电视节目的时候，使用的带宽基本保持在1M左右，可见占用的带宽资源较少，在2M带宽的情况下还是可以顺畅地浏览网页。不过，在使用下载软件执行下载任务时还是需要适当设置下载上限，否则会影响视频播放的流畅性。

不同线路的实测结果如下：

在铁通线路下，采用无线路由IP带宽限制，不影响其他电脑操作。

在电信线路下，本机迅雷智能上网下载，播放流畅。



在网通线路下，局域网下载高速，网游卡顿，播放不流畅。

总体看来，画面质量指标方面腾讯视频、PPTV和中国网络电视台3家可谓旗鼓相当，但是PPS缓冲时间较短的特点也同样具备竞争优势。在开启无线路由器的IP带宽限制功能之后，6款软件在局域网内都不会影响其他电脑上网，本身受到的干扰也不大，宿舍公寓可采用此种模式。独占电信线路同时兼顾迅雷下载时，迅雷的白名单对于播放流畅度的影响较大，用户可以自行尝试添加网络电视客户端到白名单进行改善。

3.节目频道

网络电视的频道节目丰富程度重要性等同于电视机媒体的频道数量，一款优秀的网络电视客户端不仅仅要囊括多种不同的视频内容，并且还要提供合理的分类，使得频道井井有条，便于用户查找中意的节目。

对于带有新闻性质的视频来说，即时性无疑是重要的评价指标；而对于某些每周更新的连载剧集新番来说，能够以最快的速度更新也是能够给网络电视客户端加分的重要卖点。只有确保视频节目内容常更常新，网络电视客户端才会得到用户的认可。

网络电视客户端频道横向测评

	频道样式	频道展开速度	是否支持直播
PPS影音	资源管理器	快	是
腾讯视频	网页	慢	否
PPTV	网页	慢	是
风行网络电视	网页	中	否
迅雷看看	资源管理器	快	是
中国网络电视台	资源管理器	快	是

PPS影音

PPS影音使用的是左中右3栏的布局，其中左边栏就是PPS的频道栏（图19）。PPS的频道栏内容十分丰富，包括许多个大板块，每一部分都拥有很多视频，每个视频的后面均有当前正在观看的人数统计。有一些视频包含在两个分类内，并且在两个分类板块中都可以搜索到，十分方便。在鼠标移动到相应视频的时候，会自动在鼠标的位置显示视频的截图与视频时间。

至于更新速度，PPS影音的表现比较不错，诸如目前连载的动漫以及许多热门的电影还有新闻等节目的更新都十分及时。

腾讯视频

腾讯视频采用的是网页样式的主界面（图20），频道以



网页的形式呈现在使用者眼前，节目的显示也与非网页的客户端提供的列表模板相差甚远。直接以图片与视频名称示人的方式显得更加直观，并且还会有部分文字介绍，好似是直接在菜单上点菜一样。不过这种方式使得分类看上去总数较少，每一类视频的数量较多。另外，腾讯视频并没有提供直播间功能，因此在频道设置方面相对显得简单了一些。

PPTV

相对腾讯视频来说，PPTV设置了直播间，所以形式上更加接近于传统意义上的电视（图21）。PPTV同样采用了网页版式的频道界面，推荐栏目的数量较多，包括热门电影、热门电视剧等等，用户查找起视频来虽然可以看到图文并茂的显示，但是依然不如“资源管理器”样式的频道选择来得方便。

风行网络电视

风行网络电视的网页界面相对比较直观（图22），在页面的导航栏位置直接将电影、电视剧、动漫、综艺共4大板块详细地分类列出，适当地弥补了网页版式的频道分类不精准的缺陷。风行网络电视的更新速度也是相当快的，热门推荐的电影、电视剧和动漫资源更新得十分及时。

迅雷看看

迅雷看看与PPS相同，采用的都是3栏版式的格局分布，频道栏位于界面的左端（图23），同样采用了“资源管理器”的样式，可以让使用者快速地根据分类进行选择，不需要长时间地等待网页下载刷新，相当便捷。不过迅雷看看的模式也不是完美无缺的，不能直接查看视频截图与视频时间就是最大的缺陷之一，用户只能在点开节目以后才可以了解到内容。

中国网络电视台

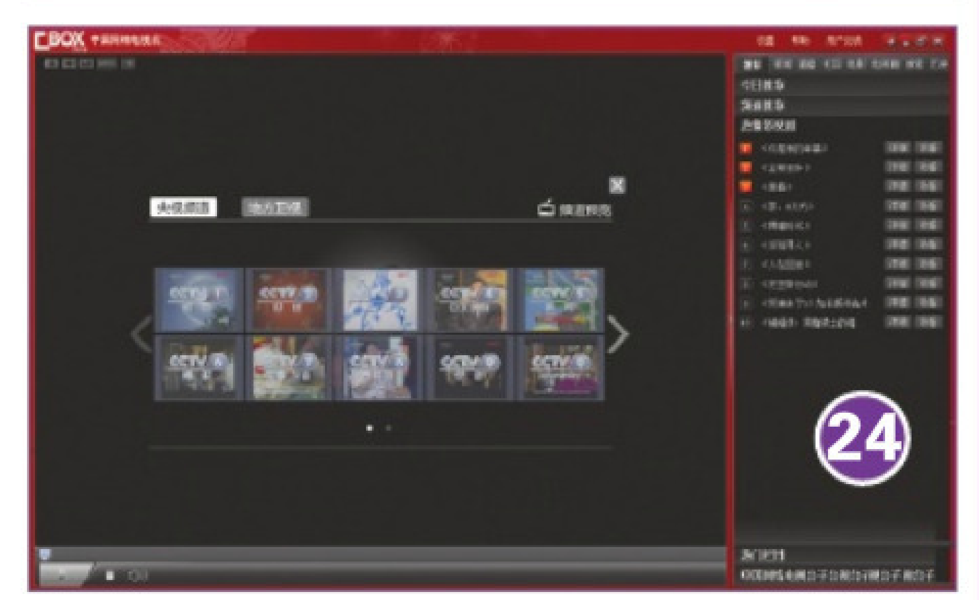
在本次参评的6款网络电视客户端中，中国网络电视台无疑是最接近传统电视媒体的客户端（图24）。用户可以直接收看所有的央视频道，功能上基本与电视无异，不少地方卫视也可以在频道列表中找到。中国网络电视台客户端的频道栏在界面的左端，包含了电影，电视剧和新闻等内容。不过除了直播功能十分突出之外，电影资源的更新效率的确不如其他客户端及时。总之，如果想要在电脑上最大程度地体验传统电视节目，选择中国网络电视台无疑是最合适的。

综合上面6款客户端的横向对比结果，采用网页样式的频道固然直观好看，但是因为是网页形式的操作，打开分类以及详细目录的速度较慢，不如“资源管理器”频道便捷。而“资源管理器”频道同样达不到网页形式直观的效果，只能算是各有利弊。从网络电视的本质来说，还是支持直播更符合“电视”的定义。综上所述，横评组认为PPS影音更具优势。


21


22


23


24

4.特点评介

就如同世界上不存在两颗完全相同的钻石一样，本次参评的网络电视客户端虽然都能播放视频，都有着不错的流畅度和众多付费与免费功能，但在细节上还是存在差距的，当然，我们也可以说它们各具所长。接下来，就让我们一起来看看这6款主流网络电视客户端有着怎样令人眼前一亮的独特卖点。

网络电视客户端特色卖点横向测评

	是否拥有注册账户功能	是否支持下载	是否支持本地播放
PPS影音	是	否	是
腾讯视频	是	否	是
PPTV	是	是	是
风行网络电视	是	是	是
迅雷看看	是	是	是
中国网络电视台	否	否	否

PPS影音

作为一款非常经典的网络电视客户端软件，PSS影音本身的功能并不是特别出彩。在横评组看来，时至今日PPS影音几乎已经被其他主流网络电视客户端全面超越，因为PPS影音实在是太平淡了，连视频下载功能都没有提供。然而，再平凡的事物也总会有那么一两个突出的特点：

（1）快速切换极简模式

经过了前面关于界面的点评，我们不难发现PPS影音的界面岂是一个乱字了得，两边宽宽的信息栏几乎将视频的播放窗口挤压得不见一点空隙。好在PPS影音的开发者显然注意到了这种布局很容易招致用户的反感，所以在界面的顶端加入了“极简模式”快速切换键，单击后除了播放窗口外其他所有的元素都会被隐藏得无影无踪，呈现在用户面前的唯有清爽的视频画面（图25）。

（2）独立游戏客户端

似乎是认识到了自身在视频资源总量和更新速度上略显逊色的缺陷，因此PPS影音大胆地在功能中嵌入了独立游戏客户端。PPS游戏大厅支持5万种网页游戏、上千种Flash游戏和单机游戏（图26）。

（3）无处不在的VIP

在横屏组测试的过程中，通过PPS影音搜索诸如“哈利波特”“魔戒”等电影资源的时候，PPS就会弹出开通VIP会员的要求。而且同样的电影会出现多个不同的分类，所有的片源无一例外都需要付费开通，这让横评组很是不解：这部分费用是软件开发者独占还是作为版税的一部分？

（4）支持MP4与RMVB格式本地视频播放

腾讯视频

腾讯视频一炮走红，完全依赖于腾讯QQ已有的庞大用户群资本支持。说到特点，腾讯的账户关联服务无疑是必须强调的。同PPS影音一样，腾讯视频没有提供视频下载功能。

（1）账户关联

账户关联在腾讯产品中非常常见，这种手段的根本目的就在于采用与QQ账户相互关联来实现积分、QQ等级加速等福利来拉拢用户。虽然在软件中没有找到切换账户的界面和功能，不过登陆后的确可以实现影片收藏、预订和缓存管理等服务，以上所有操作都要在QQ账户下进行（图27）。

（2）视频分享

在“影片详情”的界面中，我们可以看到“收藏”“分享到微博”“分享到空间”3个选项，对于QQ用户来说，分享到空间和好友一同欣赏优秀的视频当然个极为实用的功能。

（3）支持MP4与RMVB格式本地视频播放

PPTV网络电视

老当益壮的PPTV是如今风头正劲的网络电视客户端软件，此次评测中也受到横评组的青睐，PPTV出色的画质和下载功能无疑是成就这种印象的最大功臣。

（1）下载功能

PPTV网络电视具有视频下载功能。用户只需在播放界面右击右键，在弹出的菜单中单击下载选项即可建立下载任务，随后还可以在右边栏“下载选项卡”中查看下载进度。

（2）画质切换


25


26


27

对于不同的网络带宽条件来说，使用统一画质的片源显然难以满足不同用户对视频画质的需求，因此主流网络电视软件纷纷推出了多画质选择功能，PPTV网络电视也在播放器菜单提供了高清和蓝光画质的切换选项，便于带宽充裕的用户欣赏高清质量的视频节目。

（3）P吧与游戏功能

PPTV网络电视在侧边栏提供有P吧影评、G游戏世界、PP购物街和VIP会员等多项功能，可以在一定程度上满足不同用户的实际需求。

（4）支持MP4与RMVB格式本地视频播放。

风行网络电视

风行网络电视的整体框架就是播放器+网页+下载器的结构，而且风行提供的网络资源更新效率更为快捷。相对其他几款软件将繁琐和华美视作卖点，风行网络电视的方针就是以清爽、便捷的风格取胜。

（1）即播即下

当用户开始欣赏在线视频节目时，风行网络电视会采用即播即下的方式让影片在播放完毕的同时完成视频的下载保存工作。相对于其余几款利用缓存文件维持播放的客户端来说，风行的这种方案无疑要更为直截，同时还可以

有效避免其他安全软件清理系统时将缓存文件删掉影响用户重复欣赏节目。

（2）自动关机

为了防止在深夜观看视频时因为睡着而导致电脑工作一夜无人照应的窘境，风行网络电视在播放视频的时候可以勾选播放完成后关机的选项。除此之外，由于风行拥有独立的下载模块，所以“下载完成后关机”的选项也被加入了软件功能中。

（3）支持MP4与RMVB格式本地视频播放

迅雷看看播放器

迅雷看看播放器的最大的卖点全部维系在迅雷7的出众下载性能，以及迅雷看看网站本身丰富的影片资源之上。虽然版权问题与捆绑安装的推广方式令这款网络电视播放器插件饱受争议，但从目前收获的成效来看，不得不承认这种方案还是相当有效的。

（1）与迅雷捆绑使用

想让迅雷7实现边下边看和视频预览功能？没问题，只要安装迅雷看看播放器即可。不得不说远超同类软件的下载速度使得迅雷看看播放视频的流畅度确实可以得到保障，但那些挖空心思让人安装的各种小手段实在是让人反感不已。

（2）下载速度控制

就像迅雷7提供的下载优先、上网优先等速度控制功能一样，迅雷看看也整合了功能类似的项目，目的当然是能够给用户提供更好的播放环境——至少在理论上如此，当然实际如何就是另回事了。

（3）与迅雷VIP会员关联

针对迅雷VIP会员提供的高速通道和去广告服务更加适合迅雷VIP会员使用。

（4）支持全格式的视频文件播放。



中国网络电视台

尽管既没有节目下载服务也没有播放本地视频文件的功能，但毫无疑问，如果用户需要流畅自如地观看央视提供的电视节目（例如世界杯），那么中国网络电视台客户端必然会是最好也最明智的选择——正所谓术业有专攻，在这个领域里中国网络电视台几乎找不到值得一战的竞争对手，这就是中国网络电视台最大的卖点（图28）。

总体来看，6款主流网络电视软件可谓各具特色。如果只是单纯地希望能够体验“在电脑上看电视”，那么中国网络电视台无疑是最为合适的一款客户端。相对而言，迅雷VIP会员使用迅雷看看更为划算，利用VIP会员高速通道来进行缓冲可以在很大程度上缓解卡顿的压力。当然，如果是从综合实力来看的话，PPTV显然更为出色。综上所述，横评组认为在“各自特色”这一项中，PPTV最占优势。

四　测评总结

经过对6款网络电视客户端的介绍以及横向测评，想必大家已经对各款软件产生了较为全面的认识，可以对它们的各种性能进行初步打分比较，随后进一步分析它们各自的特点以及适用人群。

6款网络电视客户端综合评分表

	界面	播放效果	频道	综合得分
PPS影音	★★★★	★★★	★★★★	11
腾讯视频	★★★★★	★★★★	★★★	12
PPTV	★★★★★	★★★★	★★★	12
风行网络电视	★★★★★	★★★★	★★★★	13
迅雷看看	★★★	★★	★★★★	9
中国网络电视台	★★★★	★★★	★★★	10

根据得分排名的结果，我们可以看到风行网络电视略胜一筹。获得这个结果的主要原因在于，在带宽充裕的前提下，风行网络电视可以带来比较优秀的视觉效果，并且在频道选择方面虽然没有提供直播间服务，但是采用网页格局并加以详细分类的效果胜过了同类模式的腾讯视频和PPTV。如果计算机的配置较好并且网络线路质量较高的话，推荐使用风行网络电视。

PPS影音与腾讯视频、PPTV的差距主要表现在播放效果与界面上，但是PPS影音占用网络资源较少也是一大优势，只是不易用分数表现出来，总体来说PPS影音更加适合绝大部分的用户人群。腾讯视频和PPTV实力不弱，习惯于通过“搜索”模式来寻找视频的用户可以体验一下。迅雷看看虽然得分最低，但“边下边播”的辅助卖点反而成为了不错的优势，对于喜欢24小时连续开机下载的朋友来说不妨一用。最后，如果抛弃那些浮华的卖相让重点回归到“在线看电视”的主题之上，那么中国网络电视台肯定会是明智的选择。



■ 浙江 Fall Ark

说起信息时代获取信息最大的矛盾，莫过于每当从网上下载好了来之不易的长篇电子文本，却总提不起兴趣来细看，仿佛终究是纸质读物才能让人静下心来钻研。在这个厕上、车上、饭桌上的读书时间也逐渐被智能手机与微博信息所侵占的年代，不知你会选择在什么样的时刻，拿起这本杂志呢？无论如何，希望能在这段短暂的阅读中，给你带来一点独特的感受。

——Fall Ark

Geek一族的天堂？美公司拟建“无人都市”

http://www.pegasusglobalholdings.com/test-center.html
http://inhabitat.com/newest-us-city-to-be-built-just-for-testing-green-technologies/

前不久，美国一家名叫Pegasus全球控股的公司向新墨西哥州的州政府提出了一项议案：他们要求在新墨西哥州的沙漠中划出一块面积20平方英里（约合51平方公里）的区域，让他们建造一处“创新、测试与评估中心”——名义如此，实质上就是一所无人都市。他们预备模拟出一个基础设施与硬件齐全但无人居住的中型城市，以供各种科研机构、大学、公司等等团体在城市规模进行各种各样的综合实验。

为了提供各式各样的实验环境，这所“都市”将会拥有功能完善的交通道路、各种风格的建筑住宅、覆盖全城的无线网络、智能电网等等等等——总而言之，常规的城市理应具有的设备这里应有尽有，却几乎没有伤及居民权益、引发安全问题等隐患，确实可以算得上是个理想的实验场所。


这块地方，是否会变成孵化新科技的温床？

不过话又说回来，和“人”有关的实验当然也会需要一些志愿者来充当临时住民……毕竟，以当前的技术水平建立一个自给自足、不断测试着各种尖端科技的自动化机器人都市还是完全不靠谱的。倘若这座研究城市果真可以建成的话，大概会一直在沙漠中，孤独而沉默地为人类造福吧。

英格兰还是新西兰？

http://www.telegraph.co.uk/news/newstopics/howaboutthat/8759126/Tourists-stranded-after-booking-hotel-on-wrong-side-of-the-world.html

伊斯特本（Eastbourne）镇是英国东南区域东萨塞克斯郡最大的城镇，也是一处威名远扬的度假胜地。不过，日不落帝国一度奉行的殖民主义给这个城镇带来了不小的麻烦——殖民地一旦数量变多，思乡心切的殖民者往往会用家乡的名称来给新世界的城镇命名，结果每个遥远的殖民地往往都会出现一大堆名字重复的城镇地区。

而在不久前，新西兰首都惠灵顿东岸的小小郊区伊斯特本，就给一对来自南非的夫妇带来了无尽麻烦……


猜猜哪边是英格兰，哪边是新西兰？

原来，这一切都是信息时代发生的失误：Michael和Sunette这对夫妇来到新西兰观看南非橄榄球队在橄榄球世界杯中的比赛，然而他们动身前在预定下榻的酒店时，订购的却是90英镑一晚的英国伊斯特本Majestic Hotel酒店的房间。当两人终于来到新西兰、开着租来的小车却在GPS上怎么都找不到酒店的位置时，他们选择了走进一家药店问路，得到了让人瞠目结舌的答案：“啊？这里压根儿没有酒店。”

话又说回来，新西兰的伊斯特本只有区区4600的人口，和声名远扬的旅游胜地实在是相差甚远。不过直到这时，负责订房的Michael才反应过来：哎哟，他们怎么收我英镑呢，我就觉得有点怪怪的……

尽管由于是在当天才取消订房导致无法讨回远在英国的房款，Adendorff对于新西兰的环境还是相当满意。他们对当地的报纸表示：“其实酒店没订错，订错的是国家。”

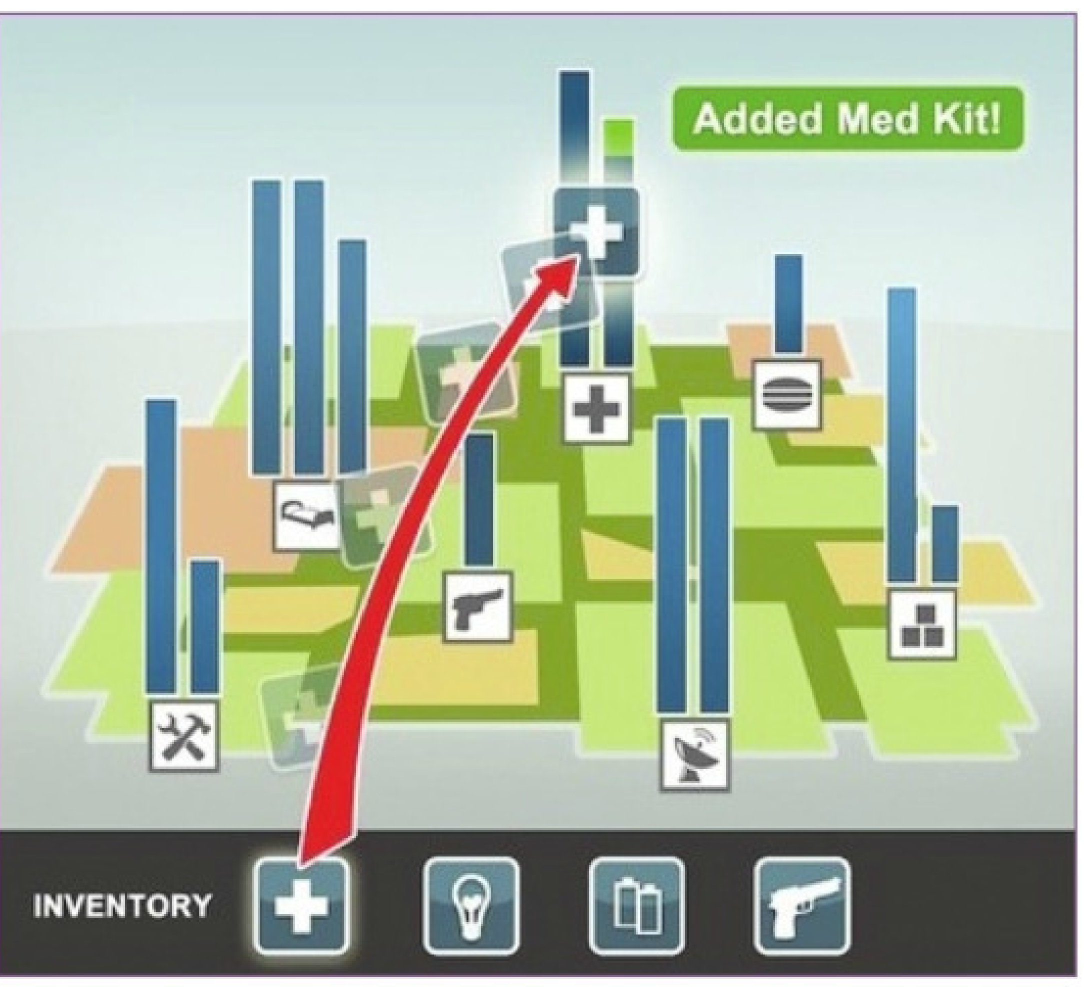
僵尸啊！快跑！！

http://laughingsquid.com/zombies-run-a-fitness-app-and-zombie-game/
http://www.kickstarter.com/projects/sixtostart/zombies-run-a-running-game-and-audio-adventure-for

在繁忙的都市生活中，并不是每个人都有时间和精力（以及资金）去健身房健身，在街头跑跑一直是最为普遍的运动方式。但是，如何才能让枯燥的跑步过程变得更有乐趣呢？英国游戏公司Six to Start与伦敦作家Naomi Alderman携手推出了一项有趣的计划：一款基于智能手机的僵尸+健身游戏。



时髦平台上的时髦应用



玩法还是很丰富的

这款正处于集资和开发阶段的游戏《僵尸啊！快跑！！（ZOMBIES, RUN!）》会让你戴上耳机，不过，与以往从运动随身听耳机中传来的快节奏混音曲目不同，这次你听到的将会是游戏的目标提示和……僵尸们紧追不舍的声音。

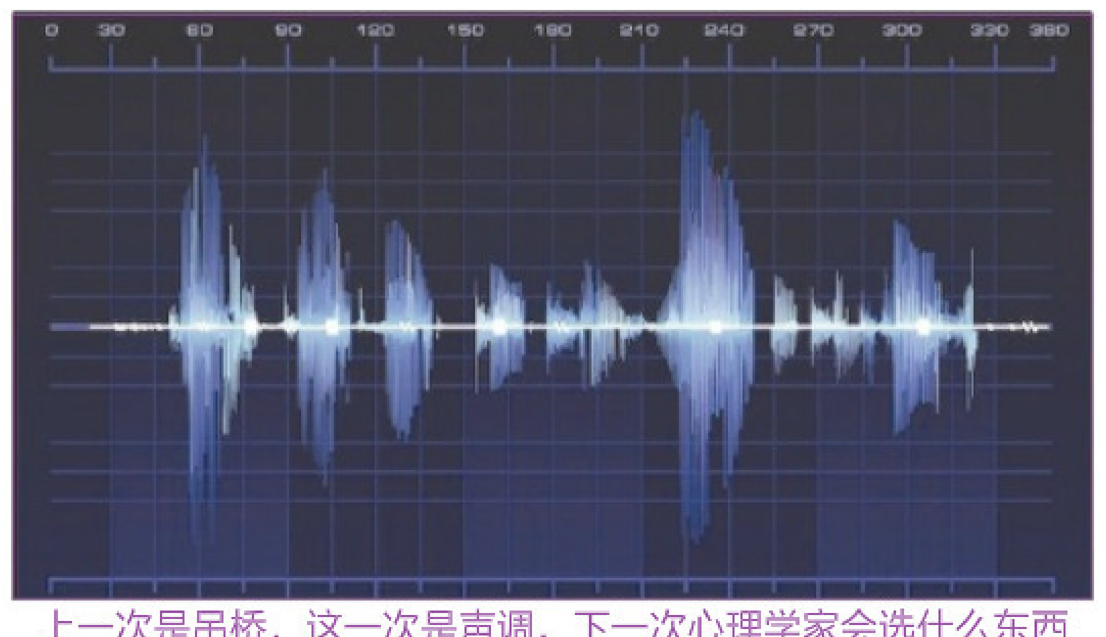
游戏会根据你当前所在的地点分配许多不同的任务，包括搜集物资、寻找建材、加固基地、获取枪支和弹药等等——当然，任务本身是虚拟的，但路程可不是“按方向键”就能走完的。每项任务所需的时间大致在20到30分钟之间，而等到任务完成、主角（对，就是你）跑回“基地”之后，马上又要思考怎样分配食物与各种器材的问题。Six to Start甚至已经策划好了后续的剧情：僵尸从何而来、幸存者之间有无派系、人类的未来究竟如何……这一切剧情都会随着游戏进程的不断发展而逐渐揭晓，与此同时，玩家们能够选择的任务也会越来越多样化——当然，游戏在本质上依旧是跑、跑、拼命跑吧！

《僵尸啊！快跑！！》预计将在2012年2月完成iOS系统的开发工作，直接登陆iPhone和iPod Touch平台，安卓版本则将在2012年5月完成。当然，游戏毕竟是游戏，倘若入戏过深慌不择路在奔跑的过程中引发什么交通事故就得不偿失了，对不对？

心理学新发现：**男低音的魅力**

http://jezebel.com/5839907/women-will-remember-what-you-say-if-you-say-it-in-a-deep-manly-voice

最近，一群无聊的心理学家们进行了一项看似十分无聊的研究：他们让众多不同性别的志愿者录下一堆常见的单词（比如“鱼”），然后再用软件将这些声音的频率调高或调低，配上和语音搭配的图片，让另一群女性受试者们来接受测试。之后，再让她们回忆看到的图片内容究竟是什么（比如是“褐色的鱼”还是“彩色的鱼”一类），最后实验的结果是：被调低频率的男声使她们更容易记住图片的内容，其他声调则没有明显差别。参加实验的女性志愿者同时还指出，这些低沉的男声显得更有魅力。



上一次是吊桥，这一次是声调，下一次心理学家会选什么东西开刀？

研究者们认为，这是有史以来第一次从实验上发现了异性声音的不同频率对女性的记忆力能产生影响，他们对此提出的假设是：低沉的声音意味着更多男性气质，从进化学的角度来说可以对异性产生更强烈的吸引力似乎也是合情合理……所以说，广大苦于找不到另一半的男同胞们，开始努力练习低音吧！

金鱼**乐队**

http://thisiscolossal.com/2011/09/goldfish-orchestra/
http://www.quietensemble.com/quintetto_img.html

自然会给我们带来什么样的乐章？由意大利设计小组Quiet Ensemble给出的这组音乐鱼缸或许就是个不错的答案。题为《五重奏（QUINTETTO）》的这件作品由5具鱼缸、5件乐器、一台电脑和一个摄像头组成，利用摄像头捕捉鱼缸中的5条小鱼上下游动的轨迹，通过电脑软件转化成为乐谱，再由各种不同的乐器演奏出来，就是一段自然之声了——当然，鱼儿本身的活动路线就是接近于布朗运动的模式，倘若真要欣赏这种音乐，一定也需要一颗贴近自然的心吧。P


刘谦应该可以胜任这支小乐队的指挥一职



1.确定思路，然后寻找能够实现相应功能的项目。

2.注意力不要单纯集中在该项目的优势卖点上面，缺陷与不足同样值得留意。

3.时刻更新讯息，寻找更优秀的解决替代项目方案。

4.牢记实用性才是选材的第一标准。

就在不久前，我收到了一封标题为“如何投稿”的电子邮件。针对邮件中提到的问题，我简单地列出了几条“应用在线”栏目的选稿标准，相信大家看过之后都会心里有数吧。

倘若诸位朋友有什么新鲜有趣又实用的网站想要进行推荐的话，欢迎与我联系。记住我的邮箱：maji@popsoft.com.cn，期待大家的回音！

■北京 Enigma

1.全面升级的ASCII码效果图工具——black-text

http://www.black-text.com/application_en.htm

“有没有搞错，一个ASCII码效果图生成器居然也会成为本期的首项推荐项目？”——相信不少朋友看到这个标题的第一反应就是如此。虽然看上去会有些不可思议，但能够成为重点推荐项目自然会存在出类拔萃的卖点：black-text不仅拥有无需注册易于上手，可以对输入字符的字体、大小、颜色与疏密程度进行调节等基本优点，更对中文字符提供了相当不错的支持效果，除此之外，这款应用项目最重要的特色就是反应速度奇快无比，实际工作效率甚至可以与本地软件相提并论——对于一款在线应用项目来说，这难道不就是最值得赞许的卖点吗？

操作方法：打开主页之后，点击右上角的“Start Converter”进入工作页面。右侧工具栏最上方的“Load a photo”按钮功能即为读取图片文件，下方的“Create Text-Image”输入框可用于输入文本内容（支持复制粘贴操作）。继续往下看，利用“Text properties”“Colors”和“Processing”3个类别中的选项可以对生成的字符效果进行调节，倘若不满意的话利用“Reset”按钮可以随时取消操作重头再来。最后，点击位于最下方的“Save Text-Image”按钮即可保存处理完毕的图片。



2.“伸手党”统统靠边闪——lmgtfy

http://lmgtfy.com/

“这个×××应该去什么地方下载？”

“××的答案是什么？在线等答案。”

“×××这个任务怎么做？在线求回答。”



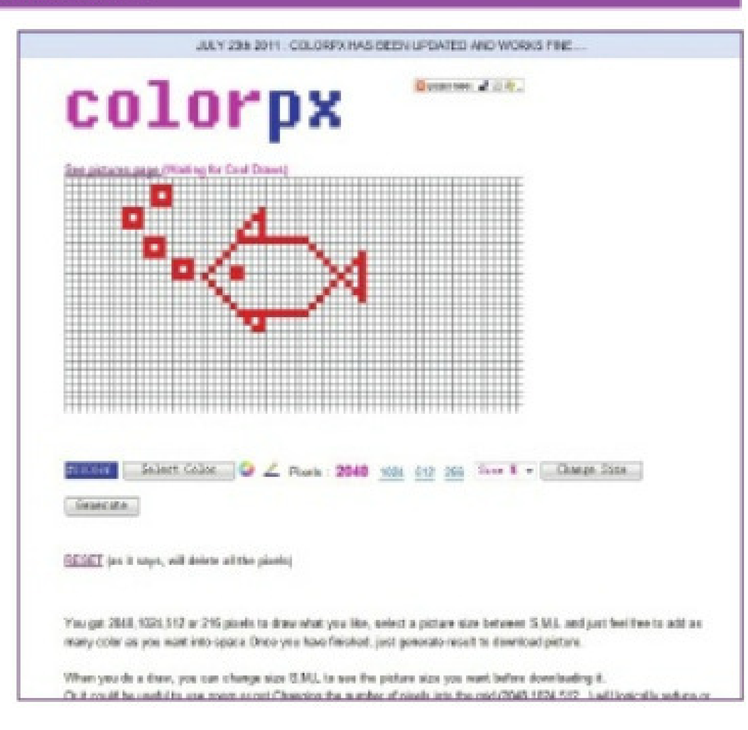
对于经常光顾BBS或者贴吧等互联网公共交流场所的朋友来说，上面这些问题肯定不会感到陌生。的确，这种俗称“伸手党”的发帖者虽然可以视作不得要领寻求帮助的求助者，然而归根结底，造就这种不愿动手只知道伸手要现成答案的习惯源头有一个，那就是“惰性”。虽然面对这种不劳而获坐等结果的懒汉行为怒吼一声“自己动手查百度查Google”似乎合情合理，但事实证明，众多已经习惯成自然的“伸手党”面对这种不痛不痒的咆哮早已表示习以为常，因此更为鲜明更容易给人留下印象的告诫方式肯定会有存在的意义——lmgtfy这个直观性一流的小工具想必就是如此诞生的。

暂且不论这个怪异的应用项目名称有多难记，只要你尝试过一次这玩意的效果，十有八九会选择立刻把它加入收藏夹里——具体的使用方法非常简单：打开页面，在中央的对话框中输入“伸手党”的问题，然后点击下面的“Google搜索”按钮，接下来再把“分享下面这个链接”里面的内容复制粘贴到浏览器地址栏中（直接点击旁边的“去”按钮也可以），按下回车……OK，你马上就会看到一段活灵活现附有中文注释可以让所有的“伸手党”一看就懂的演示动画，之后还会弹出Google的搜索页结果——问题解答进行到这个地步上，想必足以让任何略有自尊心的“喜欢问他人问题而不是自己去搜索的人（lmgtfy主页上的原话）”感到羞愧并收敛自己的行为吧。

3.像素涂鸦板——colorpx

http://colorpx.com/

简洁，实用，功能全面而且不需要注册——对于在线形式的像素涂鸦板来说，拥有上面这些指标难道还不够完美吗？利用colorpx提供的服务，我们不仅可以发挥自己的创造力随心所欲地创造像素画并下载保存，更可以将自己画出的作品放到服务器上与其它同好展开交流——再加上“以上所有一切都是完全免费”的标签，除了会心一笑之外我们还会有什么其它答复吗？





秋天里的春天

独家直击AVG 2012布拉格发布会

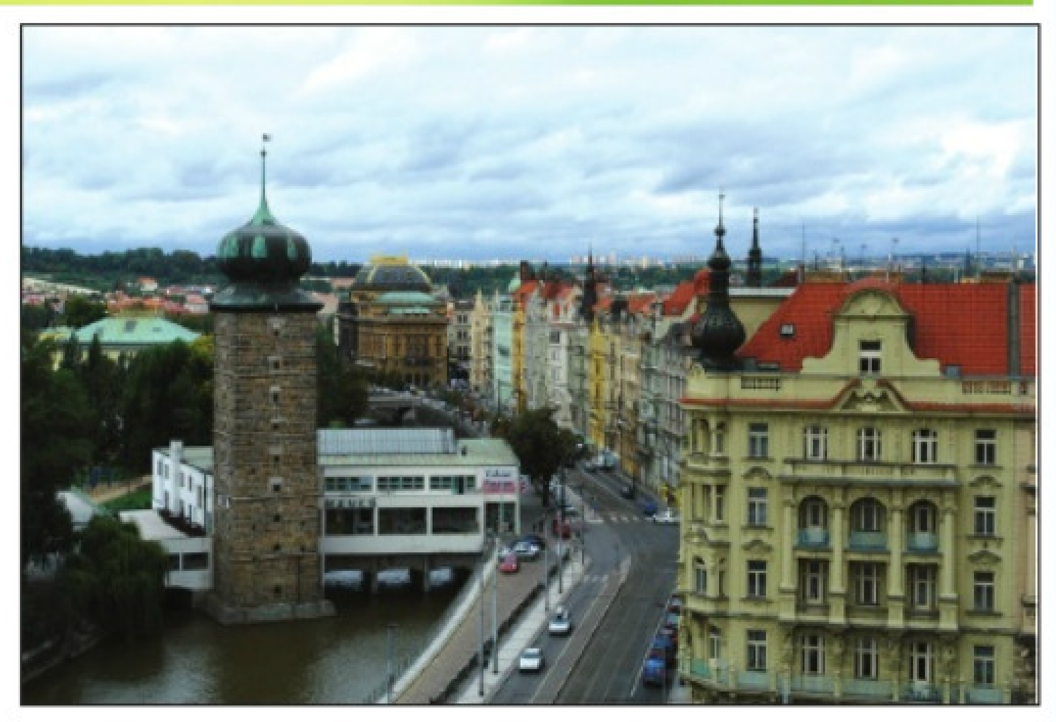
■本刊记者 Sting 布拉格报道

关键字：AVG 布拉格 发布会

文学爱好者的心目中，这里是弗朗茨·卡夫卡与米兰·昆德拉；电影爱好者的视线里，这里是《布拉格之恋》与《谍中谍》；无论是方文山歌词中布拉格黄昏广场的许愿池，还是尼采书中描述让他联想到“神秘”一词的唯一欧洲城市，都为这里披上不同寻常的面纱。这里是秋天的布拉格。数百年来保存完善的中世纪建筑群沉淀着怀旧与宁静，捷克民族的母亲河伏尔塔瓦从这里穿过，流淌静默的柔情。漫步在这座城市中谁都会认同，能够成为文艺青年向往的浪漫之都，它绝非徒具虚名。

然而很少会有人联想到这里也曾经是盛极一时的奥匈帝国工业中心，整个捷克斯洛伐克一度集中了该帝国约70%的工业机构。重工业的发展给捷克打下了深厚的烙印，二战时捷克曾拥有整个欧洲最好的兵工厂与军工体系，而作为知名车型之一，捷克的斯柯达品牌下也曾打造出20世纪20到30年代中最为昂贵的豪华轿车。长年累月机械制造业的发展，军工级制造所需要的精准与控制注定要在浪漫之上融入严谨的作风，形成传统意识中必不可少的一环。目前国际三大免费杀毒软件：AVG、avast!和Avira，前两者均出自捷克，AVG目前已成国际第四大杀毒软件；而另一款颇有声名的杀毒软件NOD32，也是在1992年联邦共和国解体之前诞生于斯洛伐克。在以严谨技术为先导的国际杀毒软件市场中，这几款软件能站稳脚跟并不断发展并非偶然，传统之赐实不可缺。

笔者此次前去布拉格，正是受AVG之邀参加其最新版安全产品AVG 2012发布会。本次发布会共邀请了16个国家约60余名记者，笔者与另外两位中国记者一同前往。作为一家在中国普通用户心目中一直不温不火的国外杀软厂商，本次邀请无疑具有明显的风向标作用，或许正预示着AVG在中国市场推广策略的全新开端。长期以来，在中国采取市场运作的国际杀毒软件厂商，大家较为熟知的有Symantec、Karpersky、Panda（熊猫）以及更早的PC-Cillin（趋势），这些产品均采取商业或共享等收费模式。而此次AVG以免费姿态深入中国市场进行营销推广，也可以为国内的杀毒软件市场提供一份特殊的案例。


从发布会现场俯瞰布拉格城区



主办方准备的城市游览观光车据司机说生产于1929年，颇有几分捷克历史的传统味道



发布会一如AVG的低调作风，精致的西餐厅中坐满了各国记者。图中讲解者为AVG副总裁Ricardo Adame

从无到有20年

AVG创建于1991年，最初的公司名叫“Grisoft”，“AVG”来自于该公司的第一款产品“Anti-Virus Guard”。1997年，该软件开始在捷克之外的欧洲其它国家销售。进入二十一世纪之后，AVG开始进入高速发展期，通过一系列的资产转售与并购，为安全产品不断注入新的活力。自2006年开始，AVG以每年并购一到两家关联性安全公司的速度迅速发展，将得到的技术快速融入到产品中。可以说，如果你在2006年之前即已接触这款软件，那么5年之后的今天，你会发现该产品的功能已经枝繁叶茂甚至脱胎换骨。

2006年被AVG收购的是德国著名的反间谍软件公司Ewido Networks，自本世纪初开始的反木马大潮中，Ewido Anti-Spyware充当的是黑马角色，2004年诞生便立即后来者居上，一度赢得Digital River的ICE大奖“年度最佳新软（Best newcomer of the year）”。在国内也有很多用户建议将这款软件用作杀毒软件的搭档（当时杀毒软件还很少具备反木马功能）。完成并购后，该产品的功能和理念已融入到AVG Anti-Virus之中，用户可免费使用。

2007年通过并购Exploit Prevention Labs，AVG获得了日后引以为豪的实时智能网页防御功能LinkScanner。该功能会在后台实时扫描当前浏览网页所链接的其它页面，如果发现它们被感染，在你尚未点击之前，就会将其屏蔽；同时它还会对搜索引擎的结果进行判断，在其后附加安全评价，让你了解搜索结果的安全度如何。目前该功能已整合在免费版的AVG Anti-Virus产品中。

2009年，AVG通过收购Sana Security获得了重要的身份信息保护技术Identity Protection。该技术可通过对计算机程序的行为方式进行监控，自动阻止任何可能导致信用卡等重要ID信息被盗的行为，同时它也具备主动防御功能，对未知病毒和木马有良好的防范作用。Sana Security的该项技术曾获得PC Magazine的编辑选择奖（非特征码防恶意软件），数年前Symantec的产品Norton AntiBot也完全基于该技术搭建，而现在你可以在免费的AVG杀毒产品中随意使用。

进入**2010年**后，AVG进一步通过并购及产品定制，将自身的安全业务纳入了更为宽广的领域。在并购手机安全厂商Tel Aviv-Based DroidSecurity之后，AVG推出了自己的手机防毒产品AVG Mobilation，正式进入手机安全领域。这款软件针对Android系统开发，由于操作系统的开放性，其平台上的安全软件相较其它系统显得更为必要。而AVG Mobilation也确实给AVG带来了意外的惊喜，自发布以后，该软件已成为Android Market杀毒软件类别中下载量与销售量的双料冠军，AVG也欲借其在新领域中大展宏图。与PC上的AVG一样，该软件同样提供免费版供用户使用。

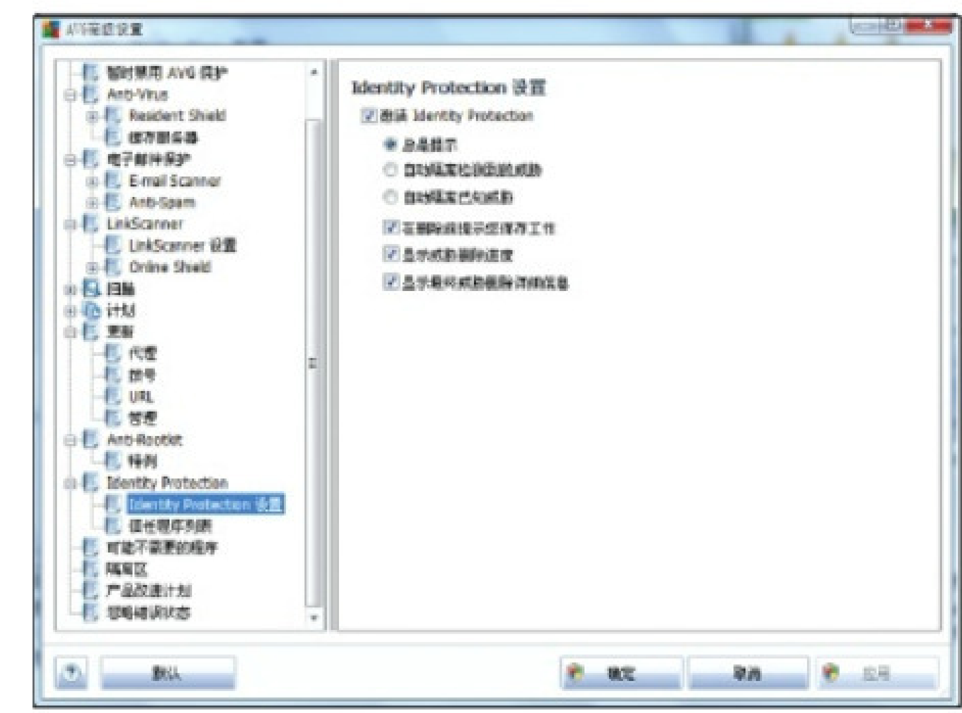
而在同一年，AVG另一款优化类产品PC TuneUp的推出，则将其在PC领域中的安全业务进一步拓展。安全软件厂商制作优化软件，已成为近年较为流行的趋势。PC TuneUP其实是由大名鼎鼎的优化软件公司AusLogics为AVG特别定制的，其功能与AusLogics旗下的优化软件BoostSpeed非常相似，具有独特的优化功能。AVG此举虽非收购，但是产品线仍得到了有效扩展。不过也可能是因为定制原因，该产品目前并未提供免费版。



国内用户一度自主汉化Ewido Ati-Spyware



在IE中开启LinkScanner功能



在AVG软件中设置Identity Protection功能



AVG Mobilation已成Android软件销售平台上最为炙手的安全软件



AVG PC TuneUP脱胎于AusLogics BoostSpeed

整合精制2012

历数AVG近年来的技术扩展导向的收购，可以很容易看到其产品线中各组件的来源。目前针对普通家庭用户，AVG已形成“Internet Security套件（中文版称“全功能软件”）+PC TuneUp+Mobilation手机防毒”三驾马车齐头并进的产品布局。其中的全功能软件，由Anti-Virus基础功能（包括邮件扫描和Anti-Rookit）、LinkScanner、Identity Protection、网络防火墙和系统分析工具组成。免费版的AVG防毒软件，除了没有防火墙和系统分析工具以外，其余功能一应保留，而且也会享受频率较低的升级服务。

在如此频繁的技术收购之后，如何进行有效整合，形成1+1>2的团体合作优势，势必是AVG首先要考虑的一个问题。在发布会中，笔者也与AVG的技术工程师进行了交流，对方提到，2006年收购的Ewido Ati-Spyware，事实上在第一个版本的整合中就发现存在一些问题，甚至最后基本上已弃用了源代码，但是该产品在设计中的理念，却一直在后续产品中得到继承。而另一个相反的例子，一般安全产品的防火墙和防毒组件都是相互独立，但在AVG的最新版中，却加入了双方交流信息的功能，从而增强了各自的判断能力，只要全功能软件的用户同时开启这两个组件，就可获得更佳的防护性能。像这样弃用与联合的事情，必定在整合过程中反复出现。而AVG 2012，正是一个带有如此浓重主题的新产品。

新版产品在用户第一次体验时就可感觉到在性能上做出的大幅改进。相比于旧版，AVG 2012节省了约50%的安装文件体积及安装时间，安装后的磁盘空间占用平均降低约45%，CPU和内存的资源占用减少约20%，相应的，产品启动速度也得到了约10%的提升。显然，这在很大程度上缓解了多组件所带来的代码冗余与整合效率问题。在实际的试用中，我们发现完全开启软件的所有组件功能后，AVG后台运行的整体内存占用不足20MB（试用机为2GB内存配置，安装Windows 7 32位旗舰版），CPU占用基本为0；而在进行全计算机扫描时，内存占用会上升到30MB左右，CPU占用则全程控制在60%以下，整体来说令人较为满意。不过我们也发现在正常监视情况下，开启所有功能后，在任务管理器中会有多达8个进程同时存在，虽然它们整体占用内存并不多，但那些有洁癖的用户可能会略有微词。

2012版本中新出现的“AVG Accelerator”功能，从另一个侧面对软件运行效率进行了提升。当你上网冲浪时，该功能可加速文件和视频的下载，更快地显示网页内容，有效减少假死所造成的时间浪费。用户通过该功能可获得更为平滑的网络浏览体验。不少用户可能担心杀毒软件的网页侦测功能会降低浏览性能，但该组件的出现反而让上网变得更为流畅。在发布会现场笔者看到在浏览YouTube视频网站时，AVG确实出现提示说明有效进行了视频下载加速，不过在国内尝试优酷、土豆等网站时，笔者并未发现该功能的启动说明。期望AVG能够针对中国本土使用环境作出相应改进。

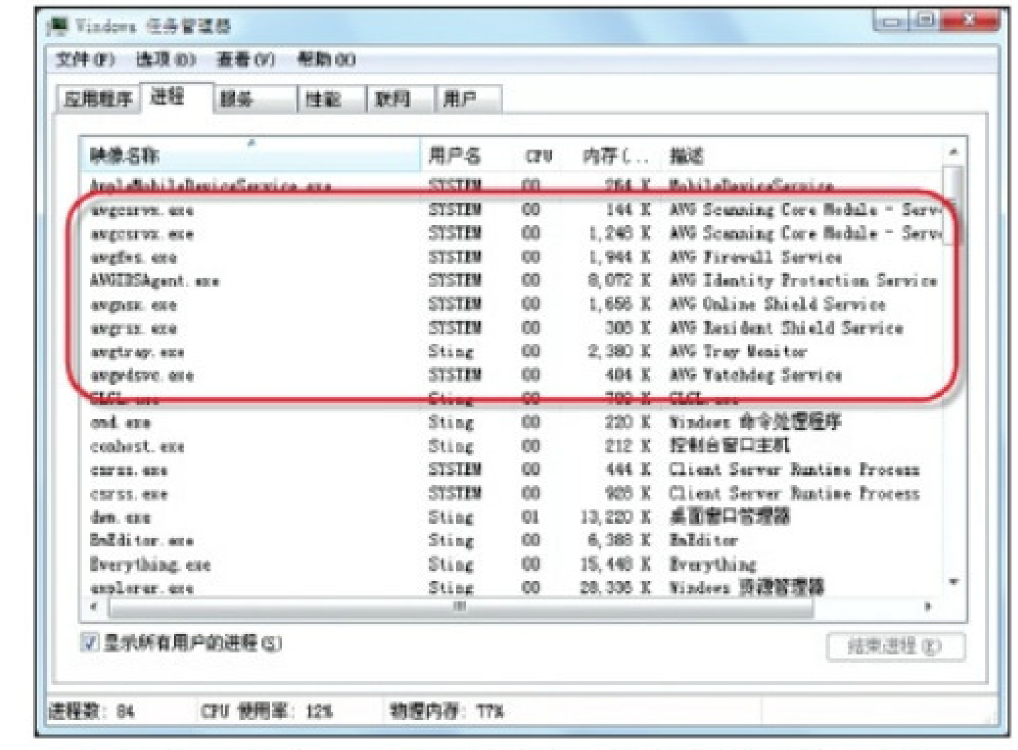
更多的功能属于精制性改进。例如针对目前网页挂马犯罪的新技术，加入了更智能的网页植入检测功能。特别是针对新出现的社交类网站软件植入技术，AVG与国际知名的社交网站Facebook等展开了深入的合作，可有效保证用户在使用社交网站时的安全。此外针对近期新出现的伪冒杀毒软件（Rogue AV）、攻击工具迅速变更代码特征、苹果iTunes所受到的针对性攻击（iPhone、iPad用户可能会遇到）等，新品中也部署了全面的防范策略。



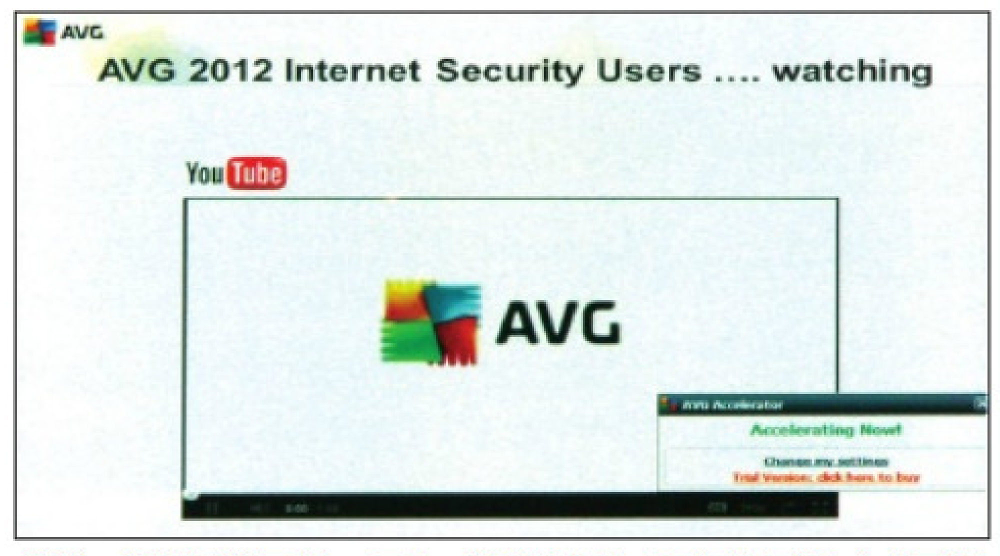
AVG全功能软件中包含的各种组件



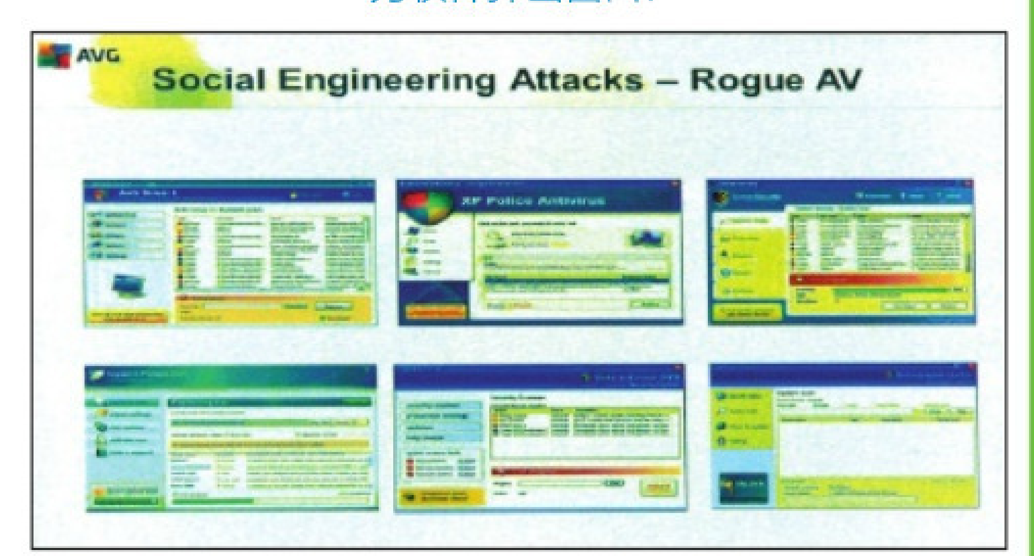
AVG在发布会中重点强调了文件体积及资源占用方面的改进



开启所有组件后，全功能软件后台监视状态下的资源占用情况



发布会现场演示YouTube视频被AVG有效加速（右下角为软件弹出窗口）



为数众多的伪冒杀毒软件让用户防不胜防

本刊记者专访AVG公司CTO Yuval Ben-Itzhak



Yuval Ben-Itzhak，拥有超过15年的全球IT安全行业从业经验，历任多家安全公司的首席技术官（CTO），2004年曾入选InfoWorld“最富影响力CTO 25强”，2007年入选ComputerWorld“40岁以下IT创新人物40强”

大众软件：在中国市场，Symantec和Kaspersky是国外杀毒软件中最热门的两款。与这两款产品进行竞争，请问AVG 2012具有哪些比较上的优势？

Yuval Ben-Itzhak：AVG一直坚信，基本的保护人人都应当有权享用，因此我们一直保证免费版的发布，用户可既可通过免费版获得足够的保障，同时也可以通过免费版了解收费版的高级功能，这是我们有别于只做商业版软件厂商的地方。不过同时还必须说明，我们也决不会因为产品是免费而在功能上有所保留，我们在免费版和专业版中的相同组件，都会使用同样的关键技术。例如对挂马网站的实时智能防御，AVG做得相当出色，这方面我们在欧洲和美国都拥有多项专利。AVG进入中国的时间比较短，相信在不久的将来，随着用户对产品的逐渐了解，我们有信心也会成为国内流行的外来品牌之一。

大众软件：中国用户现在已经非常习惯使用本地的免费杀毒软件，AVG如何打算在中国市场上赢得利润呢？假设AVG在中国建立了一定数量的用户群，你们是否打算采取平台化运作？

Yuval Ben-Itzhak：我们一直相信只要用户喜爱我们的产品，利润会自己找上门来。我们积极为付费用户提供各种支持的同时，认真做好免费版的推广，让更多人信任我们的品牌。我们在国际市场上，来自个人用户的利润一直高于企业用户，我们对自己的产品有信心也有耐心，相信迟早有一天用户会在某个偶然的机会，愿意点击产品上的购买按钮。不过未来情况无论如何发展，我们都不会在中国做平台，只会专心做杀毒，以及合乎用户纯需求的设计，适当将安全类的范围做大，例如PC TuneUp这类优化软件。在取得用户信任之后，再听众用户的声音，做进一步决定。

此外，从2012版开始，我们在中国首次推出了企业版。企业版在AVG的发展历史中一直存在，我们在美国，可以做到每4家使用企业版杀毒软件的企业，就有一家使用的是AVG。我们也希望能通过2012版的推广，帮助更多中国的中小企业，让他们组织得更安全。最后，手机是新的战场，我们的手机安全产品AVG Mobilation在Android Market一直领先，我们希望手机产品在中国能取得一个突破。

大众软件：时下病毒开发者已经开始更改他们的“设计方向”，从数据的破坏转向数据的窃取，特别是在中国，由于网络购物的快速发展，个人信息的安全性得到越来越多的重视。在AVG的计划和产品中，是否为这个问题做相应的考虑？

Yuval Ben-Itzhak：我们发现他们不仅更改了自己的方向，而且还让这个方向变得更灵活。现在病毒撰写已经开始集团化经营，这些集团甚至有专人负责研究如何通过简单地更改来形成不同的特征码，显然杀软行业一直以来光靠收集特征码的努力是不够的。由于网络购物所造成的财产损失大多数由木马引起，AVG 2012深度整合了人工智能判断引擎，使得我们在对未知病毒和木马的防御方面更上一层楼；加上我们本来对网页挂马上的独特监测技术，多层次的防御让其无可遁形。另外我们产品中的Identity Protection也会针对个人信息的窃取，提供完善的保护。

大众软件：中国本土杀毒软件，这几年在软件的人性化程度方面做出了很大的改进，例如更简明且漂亮的用户界面，更小的软件尺寸，更低的系统资源占用。AVG意图在中国扩展市场，是否会在这些方面采取相应措施？例如你们是否打算为中国用户设计一个特别的界面，甚至一个特殊的版本？

Yuval Ben-Itzhak：每个用户对界面的要求都不太一样。AVG采用的是欧美比较喜欢的简约风格。在2012版本里，我们更加简化了界面，缩小的软件体积和系统资源占用，目标是尽量不打扰用户。中国的一些用户可能喜欢更多的互动，我们也在小地方做了一些改动，给用户提供一些细节。关于是否需要推出一款比较特殊的杀毒软件投放中国市场，我们也正在研究。但是可以透露的是，我们的手机杀毒软件，今年7～9月份发布的新功能，都有针对中国市场推出。我们一直采取低调的方式进入陌生市场，因此也愿意听从当地用户的真实反馈和需求。

大众软件：现在有许多专业的杀毒软件认证或测试，你能介绍一下AVG最重视哪些测试吗？为什么？

Yuval Ben-Itzhak：几乎所有的国外第三方测试机构都会测试我们的产品，我们也很高兴的发现中国的第三方测试机构也开始涉及AVG产品。总的来说，我们非常尊重那些非利益驱使的第三方测试机构，各个机构都有自己独特的测试方法。AVG数年来通过了很多测试，你可以到我们的官方网站具体查看。但对于AVG来说，哪个给了满分或者测试全部通过不是我们的追求，我们关心的是测试是不是真实反映了普通用户在实际生活中会遇到的情况，在各种情况下AVG能不能有效的保护他们。如果没有的话，我们会积极的改进，弥补自己的不足。





相较于国内躁热的杀毒软件市场，AVG 2012无疑是从国际吹来的一股凉爽秋风。自从国内杀毒软件全线走向免费，几乎所有的业内人士都在思考：是否只能立足免费做大人群，用人群撑起平台，用平台赚取额外收益，用这样的收益才能养活和培育一家杀毒软件公司？用户使用技术而不为技术买单；杀毒软件公司除了关注技术，更要关注技术之外的宣传与利润渠道；技术人员看不到自己的技术被合理的尊重……此类种种，是否已经走入了一个怪圈呢？面对宣称绝不做平台、相信可以用产品和技术来吸引收费用户的AVG高管，笔者心中同时有着祝福与疑虑。2012版产品发布时，正值AVG活跃用户近亿的时期，作为一家个人产品市场利润始终高于企业级产品的杀毒软件公司，这个数字令人振奋也理所应当。同时在中国市场的未来发展又将如何，我们期待AVG可以给出一个新的答案，也盼望国内的杀毒软件厂商能够找到真正可持续性发展的道路。



一、阅读软件测试平台及硬件

1.测试平台：Android 2.3、iOS 4.1

这次的阅读软件评测采用了与上次移动办公软件评测相同的测试平台，主要原因是由于目前Android和iOS平台最为流行，涉及到的用户比较广泛。

2.硬件参数

Android平台——HTC霹雳（ThunderBolt）
CPU： 高通MSM8655 1024MHz
RAM： 768MB
ROM： 6GB
屏幕： 4.3英寸；800×480像素分辨率

iOS平台——苹果iPhone 4（16GB）
CPU： Apple A4 1024MHz
RAM： 512MB
ROM： 16GB
屏幕： 3.5英寸；960×640像素分辨率

二、参评软件介绍

在本次评测中，笔者挑选了6款同时兼容Android与iOS平台的常用阅读软件参与测试。

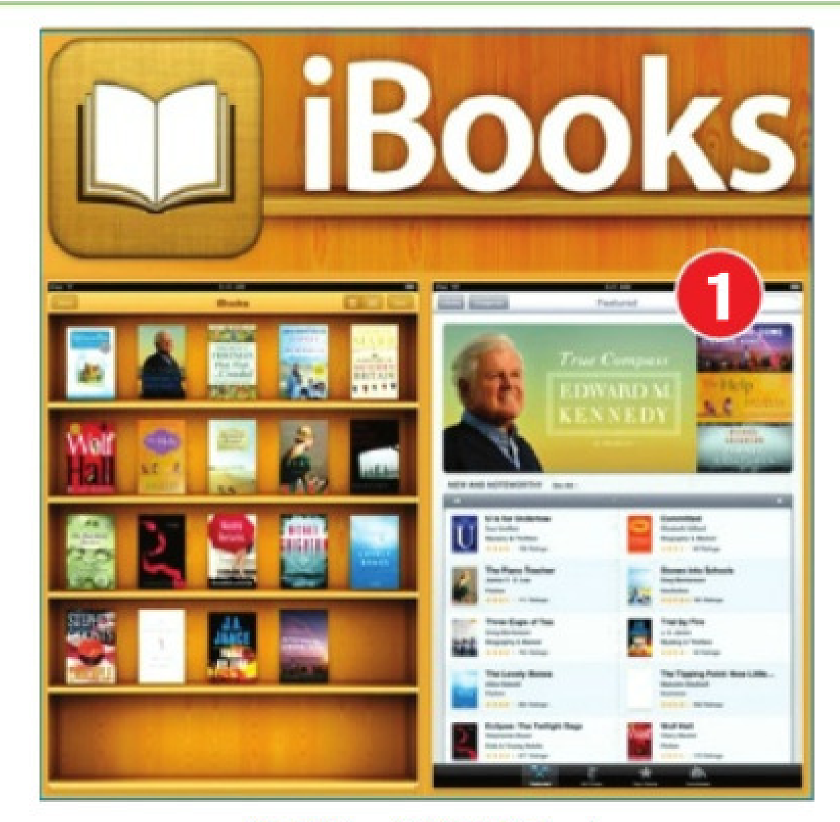
软件名称		iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫读书
平台支持	Android	√	√	√	√	√	√
	iOS	√	√	√	√	√	√
软件版本	Android	v1.3.2	v2.32 beta	v1.6	v11.00.44	v1.4.0	v1.99
	iOS	v1.3.0	v2.1	v1.2	v1.2.3	v1.4.1	v2.5.8

需要说明的是，还有很多优秀的阅读应用没有涉及，例如iOS平台的Goodreader、Stanta、iBunkoS和云端书库；Android平台的开卷有益、Go Book、塔读和小米看书等等。因为这些软件仅仅适配iOS或Android平台，所以未选入本次评测。另外一些阅读软件，如优点阅读和Anyview等，虽然也支持多平台，但因为篇幅所限也未加入测试。

众多阅读软件的模仿对象：iOS第一阅读器iBooks

iBooks是苹果官方发布的一个免费的电子书阅读应用（图1），支持EPUB和PDF格式，并可以登录苹果官方书店购买书籍。iBooks程序最早仅为iPad设计，在iOS 4发布之后，iBooks也登陆了iPhone平台。

iBooks的界面非常炫丽，其逼真的翻页特效令人有阅读纸质书的出色体验，成为众多苹果用户的首选应用，同时也成为了iOS和Android平台其它阅读软件开发者纷纷效仿的对象。因为iBooks支持的文件格式较少而且仅用于iOS平台，所以没有参与本次评测，但是它在iOS平台的影响力是不容忽视的。



iOS第一阅读器iBooks

1.Android平台阅读第一品牌——iReader

iReader是掌阅科技旗下的一款Android平台电子书阅读软件（图2），支持TXT、UMD和CHM等多种文本格式。

iReader之所以被称为Android平台阅读第一品牌，是因为在Android电子市场的软件下载排名中，唯一一款长期位居前10名的阅读软件。iReader同时也支持其它多种平台，包括iOS、Java、Symbian和Windows Mobile等。

iReader功能强大，支持手势翻页并有多种翻页特效，可自定义文字颜色与背景及提供白天/夜间看书模式。而且版本更新非常快，其功能也在不断地增加。



2.曾经的阅读软件王者——百阅

几年前的智能手机操作系统是以Symbian为代表，而百阅正是在这个平台上占据着巅峰位置并培养了一大批忠实用户的老牌阅读软件（图3）。如今随着iOS和Android的流行，百阅也适时推出了相应的版本。

新平台中的百阅完美复制了以前Symbian平台的精髓，除了支持TXT、UMD和BRM多种格式以外，还拥有海量图书资源库：百阅网上书城。同时软件的运行和响应速度也很流畅，此外智能TXT文件防乱码、全文搜索和列表展示功能等都吸引着爱看书的朋友。



3.享受阅读的乐趣——手机QQ阅读

手机QQ阅读是腾讯公司开发的一款手机看书软件（图4），提供了iOS、Android以及Symbian、Java等多个版本。

除了全面支持TXT、UMD、HTML、EPUB和DOC等多种电子书格式以外，手机QQ阅读还支持PDF文档浏览，并可以在QQ书城免费下载最新热门小说。



4.如采蜜般积累点滴精华——蜜蜂读书

蜜蜂读书是一款集本地阅读、在线搜书、看书、评书、藏书等多功能为一体的免费阅读软件（图5）。

蜜蜂读书具备市面上阅读软件的基本功能，并且具有赏心悦目的全新阅读界面以及热门网络小说下载。尤其是针对各类畅销热门小说的监控功能非常实用，一旦有更新将立刻同步，并及时提醒用户。







5.手机阅读宝——Apabi Reader

Apabi Reader是一款由方正集团推出的面向电子书、电子公文、电子报纸和电子期刊等多种文档类型的阅读器（图6）。它支持iOS和Android平台，除了具备普通阅读软件的功能以外，其特有的CEBX电子书文档非常适合在移动阅读平台浏览，并有逐渐取代PDF文档的趋势。

6.熬夜看书会变成熊猫？——91熊猫看书

91熊猫看书是由网龙公司出品的移动阅读软件（图7），它同样支持iOS和Android等各种移动平台。熊猫看书提供了非常丰富的在线图书资源，尤其是通过WiFi上传任意图书的特色功能，非常方便iOS平台用户导入自己喜爱的各种书籍。

三、自由携带的移动书柜——用户界面设计评测

iOS平台的iBooks阅读软件，其漂亮的UI设计已经成为许多手机应用纷纷模仿的对象，本次参评的各款软件，其用户界面是否也与iBooks一样漂亮甚至更加出色呢？

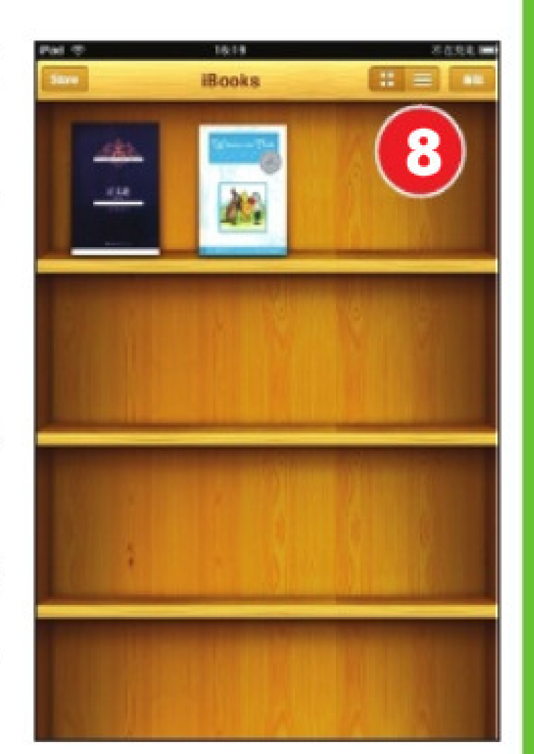
软件名称	iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
木制书柜	√	×，列表式	√	×，列表式	√	×，管理不便
书柜主题更换	√	×	×	×	×	×
界面广告	无	无	无	有	无	无
星级评分	★★★★★	★★★☆	★★★★★	★★★	★★★★★	★★

进入iBooks，首先看到是一个精美的木制书架（图8），独具匠心的设计让智能手机立刻摇身变成了一个移动小书柜。这种类似通过书柜展示图书的设计模式目前已经非常流行。

iReader、QQ阅读和Apabi Reader都提供了类似的书柜设计（图9），只是在配色方面略有改变。此外iReader还提供了界面主题设置功能，可以自行更换书架主题（图10）。

百阅和蜜蜂读书都没有采用书柜的形式，而是以传统的列表来显示所有书籍（图11）。91熊猫看书更偏重于在线阅读模式，运行软件后未提供类似的书籍展示界面（图12），使用起来感觉很不方便。

虽然各款软件都是免费的，但是基本没有烦人的广告或其它使用限制，只有蜜蜂读书在查看在线书库及本地阅读过程中，会在屏幕底部出现很明显的内置广告条，非常影响看书时的心情（图13）。

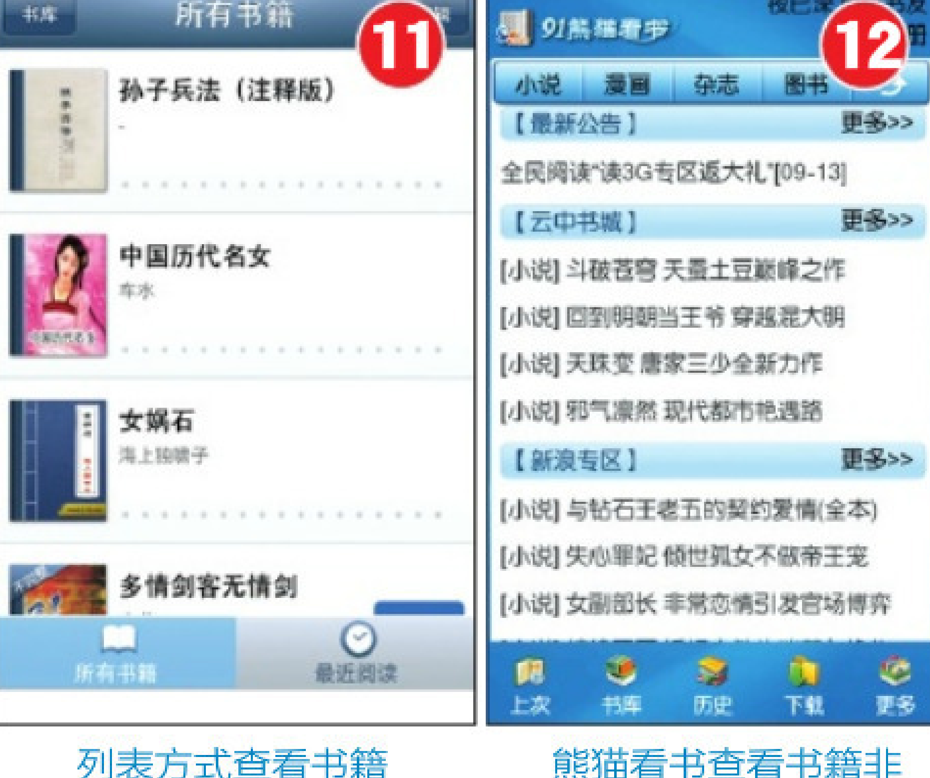


iBooks的木制书架



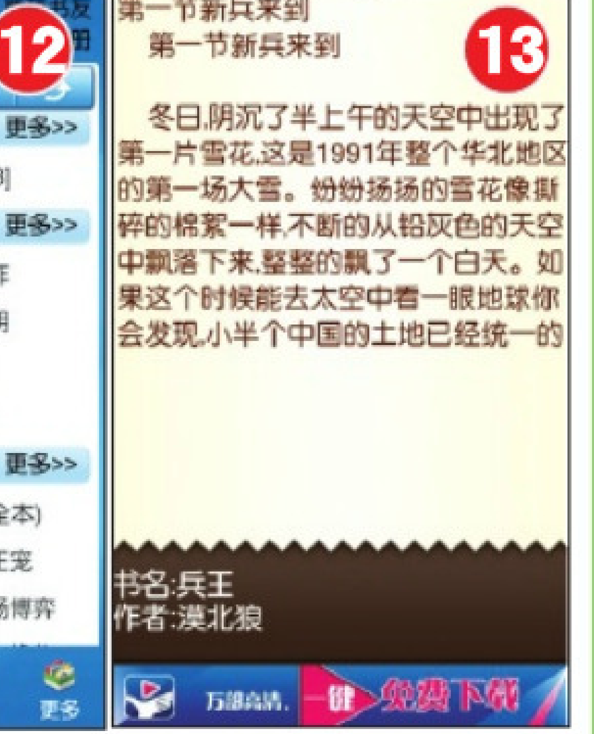

Apabi Reader仿iBooks风格的书柜

将iReader设置为乳白色书架主题



列表方式查看书籍

熊猫看书查看书籍非常不便



蜜蜂读书底部的广告条

点评：从界面的UI设计来看，iBooks及其模仿者iReader、QQ阅读和Apabi Reader的书柜展示图书方式都非常漂亮与直观。百阅和蜜蜂读书的列表方式也尚可，唯独熊猫看书会直接链接到在线阅读页面，从而使用户在查看和管理图书时非常不便。另外，蜜蜂读书界面上的广告也让用户体验大打折扣。

软件名称	iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
扫描文件导入书籍	×	√	√，可扫描特殊目录	×	×	×
书籍搜索	×	√	×	√	√	√
书籍分类	×	已读、未读、正在阅读	×	×	可任意添加图书分类	×
书籍排序	√，弱	×	×	×	√，强大	√，较弱
数据备份恢复	√，本地备份恢复	√，需在线注册	×	×	×	√，需在线注册
iOS版本WiFi上传本地图书	×	√	×	×	×	√
特色功能	—	—	—	在线检查更新连载图书	—	—
星级评分	★★★	★★★★	★★	★★☆	★★★	★★★★

手机中有以前保存的书籍文档，网上也有许多在线图书可供下载阅读，如何对众多的图书资源进行导入、搜索和分类管理，成为了用户所面临的又一大难题。图书管理功能在很大程度上直接影响着各款参评软件的易用性。

作为iOS平台阅读软件的代表，iBooks在导入图书的功能上却不怎么让人觉得方便。除了通过在线书库下载图书以

外（**图14**），如果想要阅读电脑中的免费书籍，就需要使用iTunes软件同步到指定文件夹中。对于本地图书，iBooks则提供了搜索、排序和分类管理功能（**图15**）。

除iBooks以外，各款参评软件的iOS版本同样提供了本地图书搜索、排序和分类管理功能（**图16**）。另一方面Android平台的情况略微复杂，各款阅读软件的图书管理功能存在明显差异。

iReader只能手工指定路径来添加想要导入的图书，无法自动扫描。而且它的排序功能较为简单，只能利用名称和日期进行整理，当需要管理大量图书时较为不便。不过iReader提供了一个本地图书备份与恢复功能（**图17**），可将当前的软件设置、书籍阅读历史、书签和摘要等保存为文件，在重新安装系统或软件时可以方便地恢复。

QQ阅读的图书管理较为简单，唯独文档扫描导入功能异常强大（**图18**）。它可以扫描出Android系统中类似在隐藏目录下的“秘密图书”，而其它几款参评软件没有这种“特异功能”。

百阅不支持手工指定目录导入图书，每次都会自动扫描存储卡上的文件选择性导入。当本地收藏的图书过多时，还可以利用其提供的图书搜索功能，输入书名或作者关键字查找想看的书籍，同时也提供了简单的分组管理功能（**图19**）。

蜜蜂读书只提供简单的书籍添加与搜索，并没有提供分类管理功能。不过对于在线连载的书籍，蜜蜂读书独有的“监控”功能可自动下载最新的连载章节（**图20**）。



iOS平台的阅读软件都只有在线书库，不支持从本地导入



iBooks的图书分类、排序与搜索功能



iOS平台iReader分类管理图书功能



iReader书籍备份与恢复功能很实用

QQ阅读的图书扫描导入功能很强大



百阅分组功能无法自定义添加



蜜蜂读书在线检查更新连载中的书籍

Apabi Reader中可添加管理图书分类

除了可以搜索用户添加的图书以外，Apabi Reader提供了非常强大的分组管理功能，可任意添加图书分类（**图21**），方便管理本地书籍。对于各分类中的书籍，还可以通过书名、作者、添加时间和文件大小等进行排序（**见下页图22**）。另外在书柜界面中还可以很方便地查看每本图书的详细信息，包括作者、添加日期和阅读记录等。

熊猫看书提供了简单的书籍排序功能，可通过文件名、文件大小和阅读时间进行排列。如果注册了账号，还可以同步阅读历史信息。值得一提的是，熊猫看书提供了WiFi导入文档功能，可通过无线网络将电脑中的书籍保存到手机中。启用该功能后，在手机屏幕上会显示一个IP和端口号（图23），用电脑的浏览器打开此地址，即可轻松上传各种图书（图24）。此功能对于iOS平台非常方便实用，无需再使用其它软件进行连接同步。



排序图书方便管理　　熊猫看书可通过WiFi导入图书　　书籍上传页面

点评：iOS平台下的各阅读软件在图书管理功能上大同小异，都提供了本地图书排序、搜索与分类管理等功能。但是在导入图书时，iOS版本的熊猫看书与百阅都提供了通过WiFi上传本地图书功能，无需使用iTunes等工具进行同步，因此更加方便易用。

Android平台下几款参评软件的图书管理功能各有优劣，但都不是很完美。Apabi Reader的分类、排序和搜索功能的确强大，但导入书籍功能较弱。其它几款软件功能比较平平，其中管理功能最弱的是蜜蜂读书，只提供了最基本的添加和搜索功能。

四、网尽图书——文档格式兼容性评测

最常见的电子书莫过于TXT文档，除此之外还有CHM、PDF等其他比较流行格式，究竟哪一款阅读软件能够一网打尽所有电子书呢？

软件名称	iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
TXT文本格式	√	√	√	√	√	√
EPUB格式	√	√	√	√	需转换	√
其他常见电子书格式（UMD等）	√	√	√	×	×	√
网页格式（HTML、CHM等）	√	×	√，仅iOS版本	×	×	√
办公文档（DOC、XLS、PPT等）	×	×	√，仅iOS版本	×	×	×
PDF格式	×	×	√	×	×	×
ZIP文件内浏览	√	×	×	×	×	√
其它特殊格式支持	×	BRM	—	—	CEBX	图片格式
星级评分	★★★☆	★★	★★★★☆	★☆	★★★	★★★☆

从测试结果来看，最糟糕的非蜜蜂读书莫属，它仅支持最基本的TXT格式，甚至连UMD文件都不支持。

相比之下，iOS平台的QQ阅读所支持的文本格式最为全面，甚至连DOC、XLS、PPT等办公文档和PDF电子书都可以浏览自如，并且在Android平台上QQ阅读也同样支持PDF电子书格式（图25）。

iReader和熊猫看书支持的电子书格式也比较丰富，甚至还可以直接阅读ZIP压缩包中的文档；Apabi Reader支持的格式相对较少，而且也不支持UMD，但是比较特别的是提供了自家独有的CEBX电子书格式支持；百阅支持的电子书格式也很有限，但同样也拥有自己独特的BRM。



Android平台QQ阅读查看PDF文档

点评：参评的几款软件中，QQ阅读的兼容性最令人刮目相看，在iOS平台下几乎提供了全文档格式支持。虽然它对Android平台的支持尚不全面，但是能够浏览PDF文件也是其它同类阅读软件所不具备的。

Apabi Reader虽然支持的格式很有限，但是它所提供的CEBX格式给移动用户带来了一种全新的阅读体验，非常值得期待。

解决PDF电子书阅读难题——全新的CEBX移动阅读格式

PDF是目前最常见的图文电子书文档格式，在平板电脑上的阅读体验很不错，但是在智能手机上浏览就比较困难了。目前主流手机屏幕都在4.3寸以下，受其尺寸限制，阅读整页的PDF文档存在很多不便。即使使用4.3寸或更大的屏幕显示整页PDF文档，字体依然很小。调大字体之后，又无法显示整行文字，阅读时需要来回移动和放大缩小页面，实在是太麻烦了。因为PDF在手机上浏览的种种不便，一种全新的更适合于在移动设备上阅读的图文电子书文档开始流行起来，这就是CEBX格式。

CEBX是方正研发的一种版式文档技术，类似Adobe公司的PDF文档。CEBX全称为Common e-Document of Blending XML，即“基于混合XML的公共电子文档”。CEBX格式完全基于XML结构化描述，相对现有的版式文档具有更好的数据交换能力、更高的数据压缩率、更快的解析效率和更丰富的描述能力。同时CEBX引入了较多的交互方式，可以实现一些动态的文档特性，比如电子表单、动画、多媒体等内容，从而可以实现数据收集、信息检索和演示呈现等应用，真正能够跨媒体阅读。



PDF格式与CEBX格式阅读效果对比

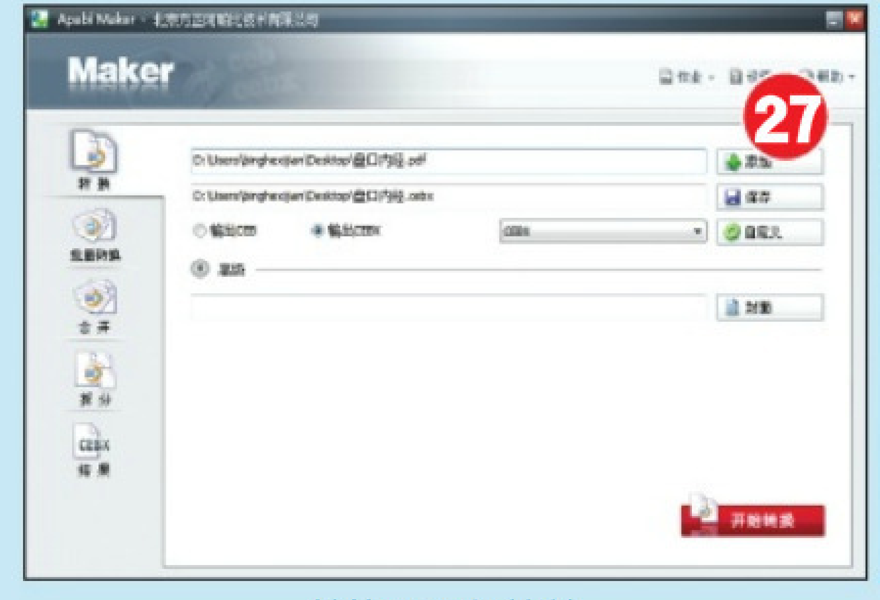
CEBX的最重要改进在于它能够很好的融合版式和流式信息，可以根据实际情况需要选择最佳的文档展现方式，比如在大屏幕的情况下可输出原版版式；小屏幕情况下会进行流式重排，因此非常适合于智能手机等屏幕有限的终端，可以给用户带来更好的阅读体验。如图所示（图26），同一相同内容文档在PDF格式下显示的字体与图片太小，几乎无法正常阅读；但是转为CEBX格式以后，图文自动会根据屏幕大小重排，使图片与文字调整到最佳的阅读效果。

制作CEBX文档，轻松阅读PDF文件

CEBX格式比PDF更适合在手机平台浏览，但是目前主流的电子书格式都是PDF，CEBX格式很少。不过我们可以使用方正开发的一款叫作Apabi Maker的软件，直接将PDF转换为CEBX格式，从而更好地阅读PDF电子书。

在Apabi Maker界面的“转换”功能页中，指定要转换的PDF文档，并设置转换后的CEBX文档保存路径（图27）。选择“输出为CEBX”，展开“高级”选项还可以设置电子书封面图片。如果有大量PDF文档需要转换，可在“批量转换”中添加。

软件默认的设置已经可以让用户获得很好的阅读效果，如果有特殊需要可以手工设置具体的转换选项。点击转换界面中的“自定义”按钮，打开转换设置选项对话框。在“一般”项目中，可以设置识别段落表格以及生成文档逻辑信息等（图28）。在“图像”项目中可以设置PDF文档中图片转换格式与质量（图29），另外还可以进行字体与页面的设置。在“高级”选项中甚至可以调整TXT文档自动缩进、识别提取目录等功能，非常强大。



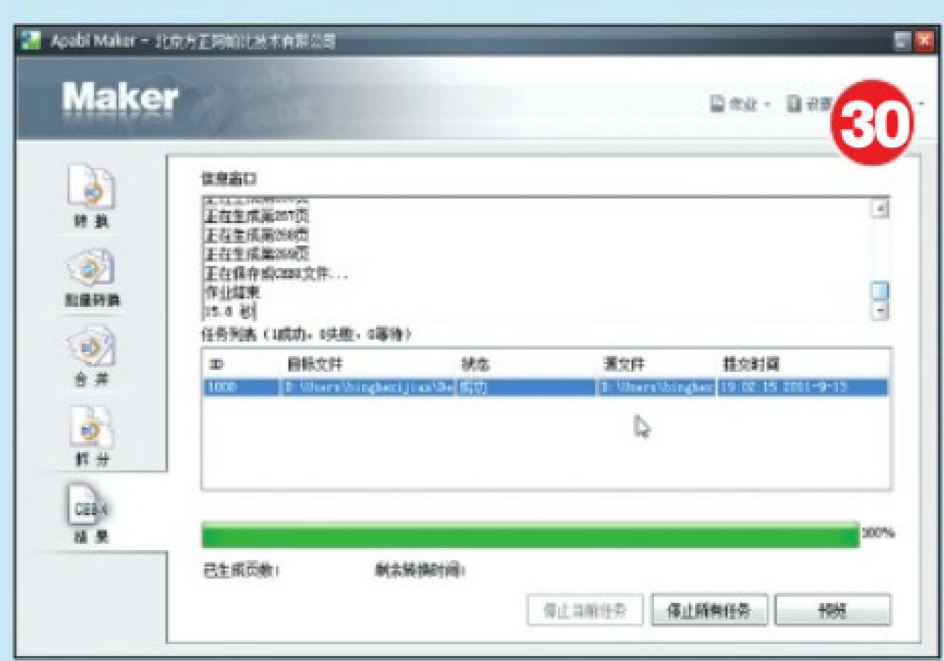
转换设置很简单

设置识别逻辑信息



设置图片转换格式与质量

全部设置完毕后，在转换界面中点击“开始转换”按钮即可进行文档格式转换（图30）。以目前主流配置电脑为标准，转换一个40MB的PDF文档不会超过半分钟。转换后的CEBX文档可以保留原来PDF文档的各种细节，包括目录页以及点击目录跳转到相应页码功能。



转换PDF文档速度很快

整页显示模式

放大后文档自动重排

CEBX文档在手机上阅读时，可以整页显示电子书内容（图31），也可以放大显示，文档会自动进行重排以调整到最适合的阅读界面（图32）。不过需要注意的是，对于含有扫描或照片的PDF电子书，因为受原图片的限制，Apabi Maker无法实现自动重排功能。

五、阅读体验谁最佳——阅读功能评测

虽然各款阅读软件都提供了丰富的文档格式支持，但是最常用的功能还是TXT文本阅读。很多用户也仅仅是用阅读软件来浏览小说之类的简单文本，至于专业的办公文档往往会选择其它专门的应用。与UI设计、图书管理功能和文档格式兼容性相比较而言，软件的阅读功能更为重要一些，这也是决定用户选择哪一款阅读产品的根本。

说明：各参评软件对应的Android与iOS版本阅读功能基本相同，除页面版式中的“首行缩进”与“文字对齐”需要分平台测试以外，其他功能不再单独测试。

1.阅读特效测试

软件名称	iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
羊皮纸背景	√，有叠页效果	√	√，有叠页效果	√	√	√
其它页面主题	√	√	√	√	√	√
自定义主题	√	×，简单设置背景与字体颜色	×	√，可设置字体阴影效果	×	√
仿真翻页	√	×	√	√	×	√
其它翻页效果	上下/左右滑动、上下/左右覆盖	滚屏翻页	左右滑动	左右滑动翻页	上下/左右滑动	上下/左右滑动
星级评分	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★

iBooks的羊皮书页面和仿真翻页特效给用户带来了非常棒的阅读体验，使电子书阅读与纸质阅读相差无异。参评的大部分软件也都纷纷进行了效仿。

iReader和QQ阅读不仅提供了非常舒服的阅读背景，而且在页面右侧还有书页层叠的显示效果，使得阅读体验更具有纸质书的感觉，增加了真实感（图33）。除了默认的主题之外，iReader与QQ阅读都提供了多种背景（图34），方便用户根据喜好来选择。

更高级的是，iReader和熊猫看书可以让用户对背景图片、字体与颜色、亮度等进行更多的调整（图35），打造读者自己喜欢的阅读页面主题。用户设置好这些选项后，在界面上方还可以查看实时预览效果，非常直观。其他软件在此方面的功能则逊色得多。

Apabi Reader虽然也提供了仿羊皮纸主题，但是效果却不能令人满意，并且不支持仿真翻页，只能简单地左右滑动。百阅也不支持纸质书翻页特效，只有原始的滚屏和滑动效果，相比较而言阅读体验大为逊色。而其它4款软件都支持仿真翻页（图36），特别是iReader还提供了滑动与覆盖的翻页特效，并可按用户的阅读习惯，设置上下左右4种不同的翻页方向。



QQ阅读右侧的叠页效果

iReader可以在多种主题之间进行切换

在iReader中自定义阅读主题

熊猫看书的仿真翻页效果非常逼真

2.页面版式测试

软件名称		iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
Android平台	首行缩进设置	√，可设置	×	×	×	×	×
	压缩空白行设置	√	√	×，自动压缩	×，自动保留	√	×，自动保留
	自动页面两端对齐	√	√	√	√	√	√
	页面对齐方式设置	×	×	×	×	√	×
iOS平台	首行缩进设置	×	×	×	×	√	×
	压缩空白行设置	√	√	×	×	√	×，自动保留
	自动页面两端对齐	×	×	√	×	√	√
	页面对齐方式设置	×	×	×	×	√	×
页边距设置		×	×	×	√	√	×
字间距设置		×	×	×	×	√	√
行间距设置		×	√	×	√	√	√
段间距设置		×	×	×	×	√	×
隔行换色		×	√	×	×	×	×
翻页保留尾行		√，可设置	√，不可设置	×	×	×	√，可设置
强制横屏		√	×	√	√	√	×
文件编码选择		√	×	×	×	×	×
星级评分		★★★★	★★★	★★☆	★★☆	★★★★	★★★

有经验的用户常常会根据自己的需求选择阅读字体的大小和页面显示内容的多少。过大的字体，可能会让某些用户感觉不舒服；太过拥挤的页面，又可能让视力不太好的人阅读起来吃力。除此之外还有许多方面影响着用户的阅读体验，例如从网络下载的TXT小说中有过多的空行，或是每个段落的缩进参差不齐等。所以一款阅读软件的自动化页面显示功能，对用户的阅读体验有着关键性的影响。

在页面版式测试环节中，最重要的几个指标是首行缩进和空白行处理能力，以及页面的整体对齐效果，下面将分别进行描述。

1）首行缩进与空白行处理

6款参评软件中，只有iReader提供了首行缩进功能，并可以进一步调整缩进字符数量与类型（**图37**）。如果TXT文本行首没有空格字符，在启用该功能后会文本会自动缩进到指定的字符位置（**图38**）。此外，iReader还提供了是否启用显示空白行功能，如果取消该选项，则会自动压缩文本中的空行。

Apabi Reader和百阅不能进行首行缩进，但是提供了空白行删除功能，尤其是在Apabi Reader中用户还可以更为自由地设置空白行压缩显示效果，并有3种处理方式以供选择。其中“不处理”即显示空白行；“忽略所有空行”则可压缩所有空白行。这两种功能与iReader相同，但是都存在缺点，即要么会显示多余的空行，要么连正常的分段空行也被删除了。因此，Apabi Reader额外提供了“连续空行压缩成一行”的贴心选择（**图39**），当有两个或多个连续空行时就会全部处理为一个空白行，问题也随之迎刃而解。

其他的几款软件均不支持首行缩进，并且无法由用户选择是否显示空行。其中熊猫看书和蜜蜂读书会自动保留空行，相反QQ阅读会自动删除空行，在浏览长篇文章时显得很杂乱（**图40**）。

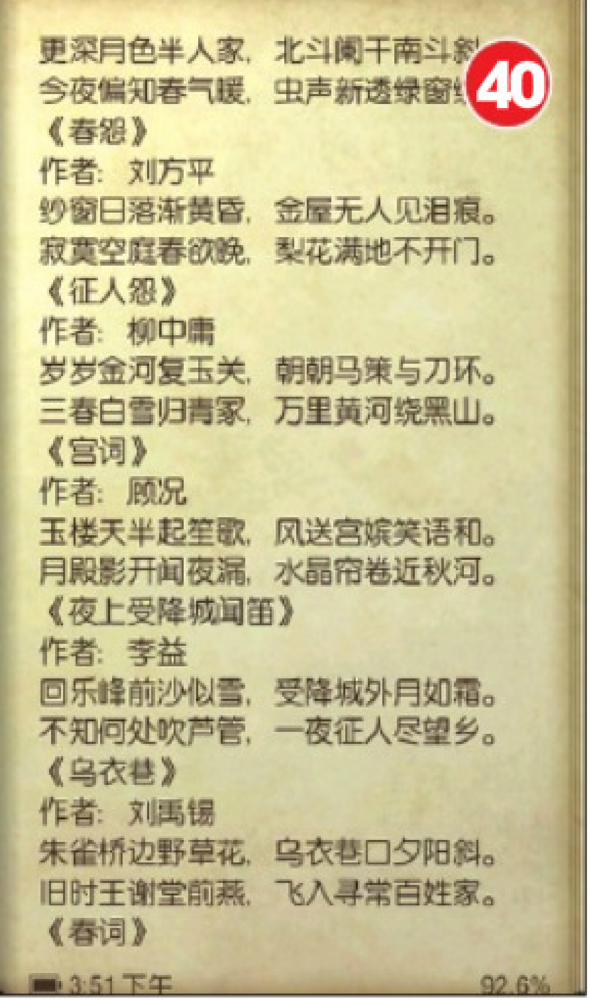


启用iReader首行缩进及自定义设置

首行自动缩进显示



Apabi Reader的连续空行压缩非常实用



QQ阅读浏览诗词文档效果

2）页面文字对齐处理

在Android平台中，即使文字内容含有英文与数字，参测的各款阅读软件也都能很好的实现页面两端文字对齐，使得整体阅读效果整齐清爽。特别是Apabi Reader还提供了页面对齐方式设置，可选择让页面居中、向左或右对齐以及两边对齐（图41）。此功能对Android平台用处不大，仅针对英文单词行尾断句和诗词文本等特殊情况下有用（图42），但是对于iOS平台来说却尤为实用。

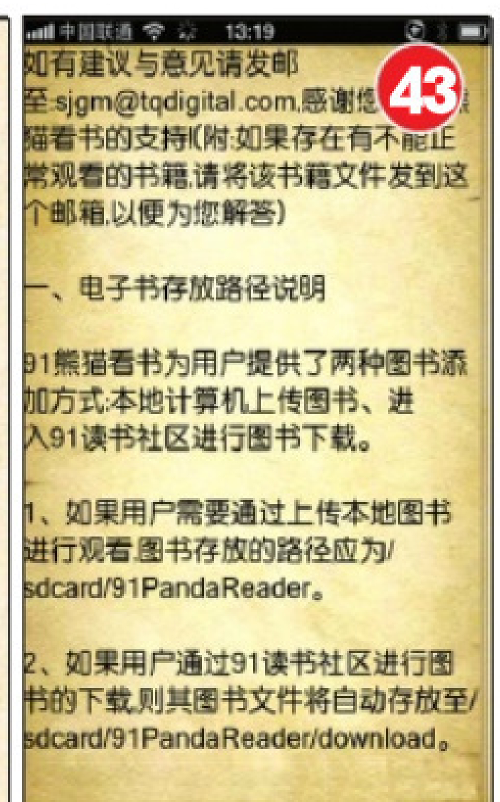
令人不解的是，一向在Android平台表现优秀的iReader，其iOS版本却让人大跌眼镜。不仅首行缩进功能缺失，就连页面文字两端都无法对齐（图43）。

QQ阅读虽然可以两端对齐，但是并不支持首行缩进（图44）。另外让人惊讶的是，Apabi Reader在iOS平台上的表现比Android版本要优秀得多，不仅文字对齐效果完美，而且还实现了Android平台上没有的首行自动缩进功能（图45）。



Apabi Reader提供了多种文字对齐方式

Apabi Reader居中对齐方式显示诗词



iOS平台上iReader页面效果令人失望

QQ阅读文档右侧可对齐但不能首行缩进

Apabi Reader的表现令人称赞

3）其它页面版式处理

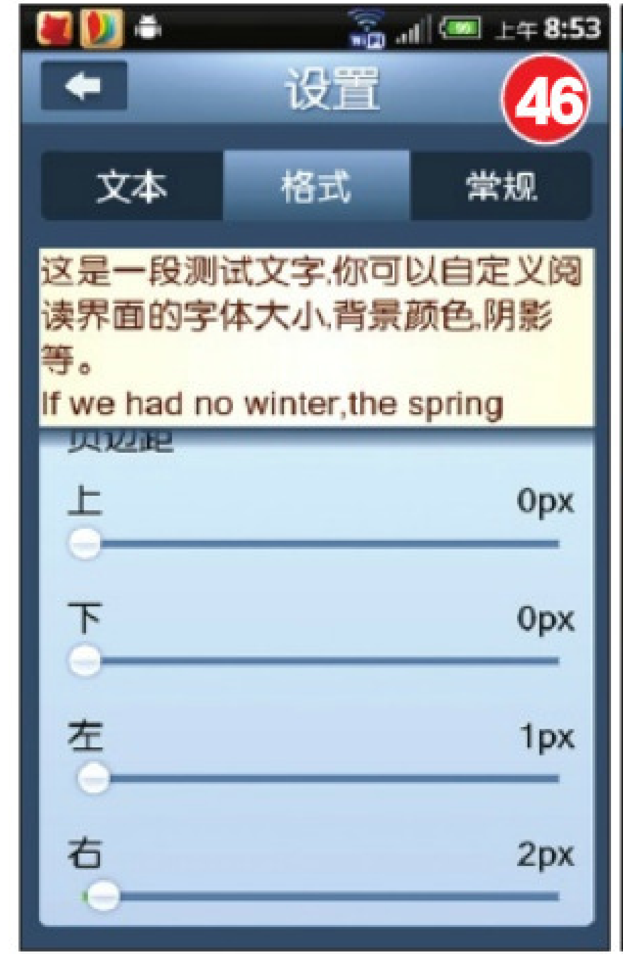
除了上述2种版式处理以外，有的阅读软件还提供了对页边距、行距、字符间距等更细节的设置，对版式调整提供了有力的补充。例如蜜蜂读书可设置行间距和页边距大小（图46），用户可以根据需要尽可能多的显示文本内容。

iReader还额外提供了翻页时保留最后一行文字的功能，即每当在翻看下一页内容的时候，在第二页顶部会重复显示上一页的最后一行文本，使得用户的阅读流畅感更为紧凑。百阅和熊猫看书也提供相似的功能（图47）。

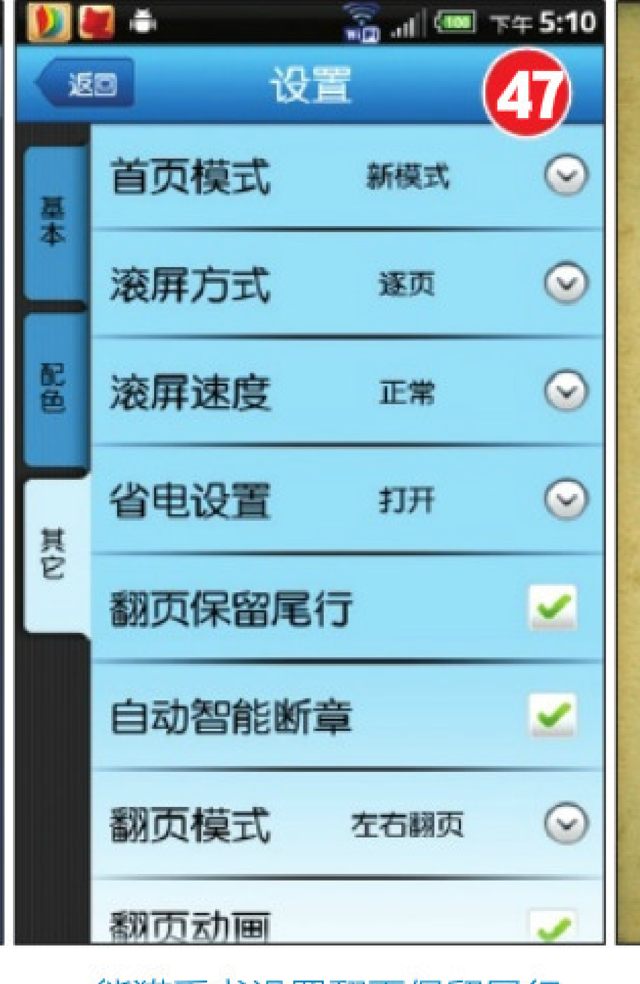
百阅也可以手工设定行间距，并提供了特有的隔行换色功能，可用不同的底纹颜色区分上下两行（图48），以获得更好的显示效果，使阅读更加直观。

Apabi Reader在Android平台上虽然没有首行缩进功能，但是针对页面版式细节的设置却非常全面，除了可设置页边距、行间距和字间距以外，还拥有独一无二的段落间距设置（图49），从而实现即使取消空白行显示功能，也可以通过调整合理的段间距进行清晰的阅读。

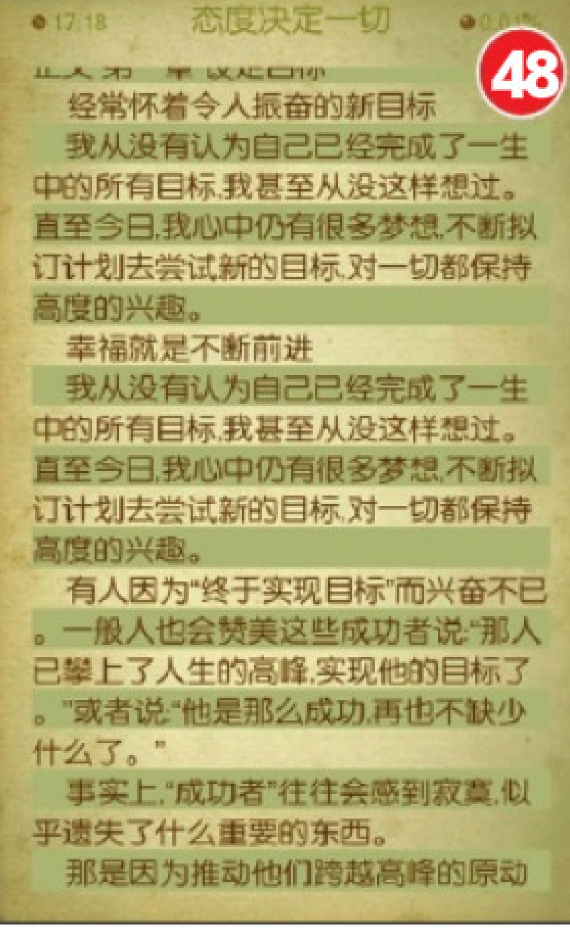
此外系统的自动横屏设置也会影响用户的阅读体验，可在阅读软件中设置自动锁定屏幕为横屏或竖屏来解决，唯有百阅和熊猫读书软件未提供类似的功能。



蜜蜂读书设置页边距



熊猫看书设置翻页保留尾行



百阅隔行换色效果



Apabi Reader独有的段间距设置

3.阅读操作功能测试

软件名称	iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
手势操作	非常强大，可设置所有阅读与设置功能	上下翻页	翻页与调节亮度	左右翻页	翻页与调节亮度	上下/左右翻页
音量键翻页	√	√	√	√	√	√
页面放大/缩小	√	×	√	×	√，指划缩放	√，指划缩放
字体大小	√	√	√	√	√	√
全屏阅读	√	√	√	√	√	√
自动阅读	√	√	√	×	×	√，页/像素滚屏
页面跳转	进度条、百分比	进度条	进度条	进度条、百分比	进度条	进度条、百分比、快进/退按钮
星级评分	★★★★	★★☆	★★★	★★☆	★★★	★★★★

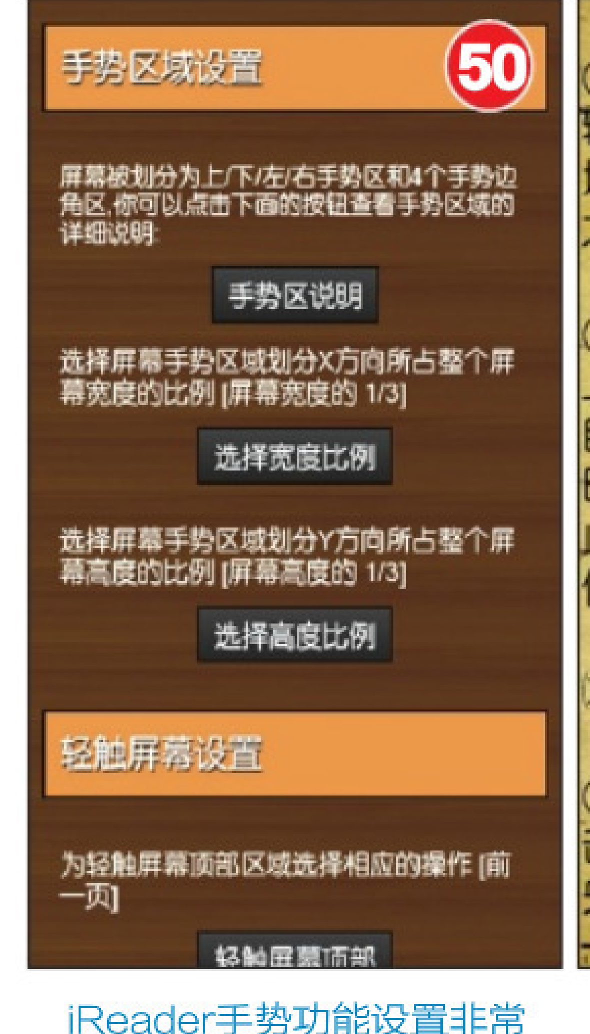
软件的页面版式舒适了，是否意味着阅读时的各种操作也一样得心应手呢？方便地页码跳转、缩放屏幕与字体、自动翻页阅读等等这些阅读操作也同样非常重要。

6款参评软件都支持全屏阅读和通过点击屏幕或使用音量键进行翻页，操作起来非常方便。大部分软件也支持通过菜单或工具栏按钮来缩放页面或调节字体大小，特别是Apabi Reader和熊猫看书还支持多点触摸缩放。

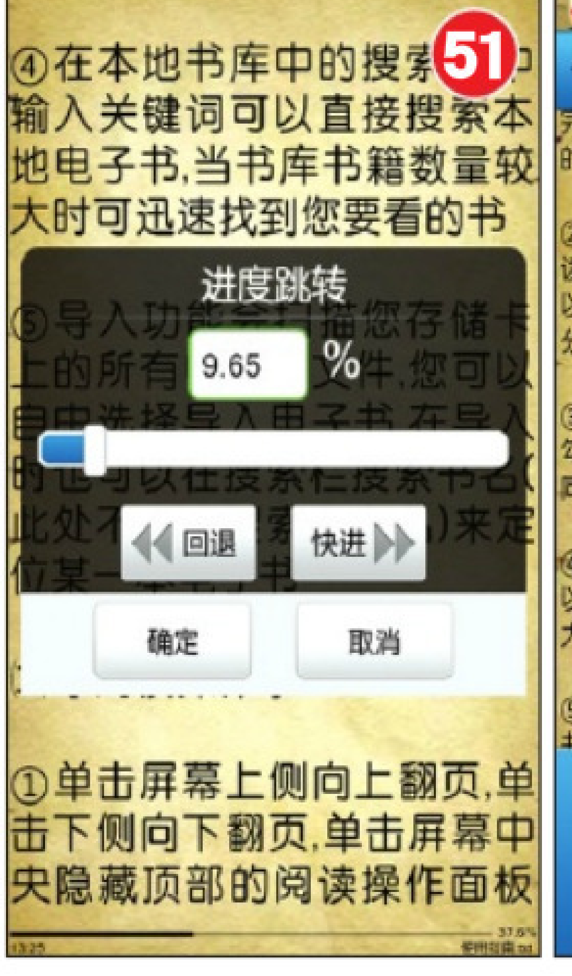
值得一提的是iReader拥有最为全面的阅读手势功能，几乎可以通过手指完成所有的阅读与设置功能。提供轻触与长按两种手势操作方法，每种方法又可以配合屏幕上的9个区域（屏幕中央、左/右侧、顶/底部、左/右上角、左/右下角）分别指定不同的操作功能（图50）。例如可设置在页面左侧向上滑动手指来调节增强屏幕亮度，而向下滑动手指代表放大页面字体。

如果不想手工翻页，还可以启用自动阅读功能。除Apabi Reader和蜜蜂读书以外，其他软件都支持自动滚动式阅读，而且熊猫看书还可以进一步设置按屏或按像素进行滚动。

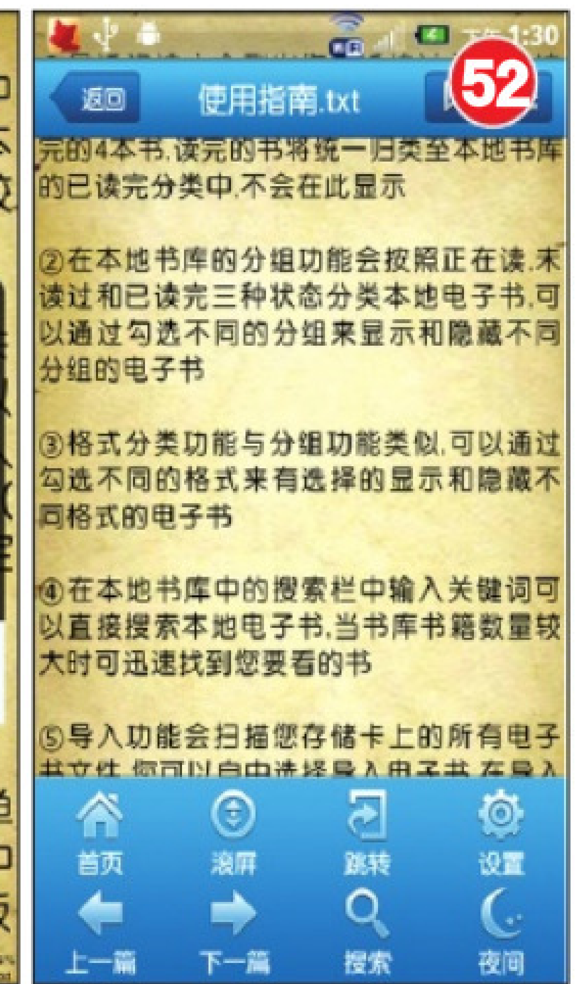
对于页面跳转功能，熊猫看书提供了3种方式，包括按百分比或进度条跳转以及使用快进/后退按钮（图51），从而可以更加方便地指定阅读起始位置。另外，如果有多部图书，在熊猫看书中阅读完整个文本以后，可点击菜单按钮直接无缝切换到下一本书籍，免去了再回到主界面选择图书的过程（图52）。



iReader手势功能设置非常全面



熊猫图书3种跳转方式



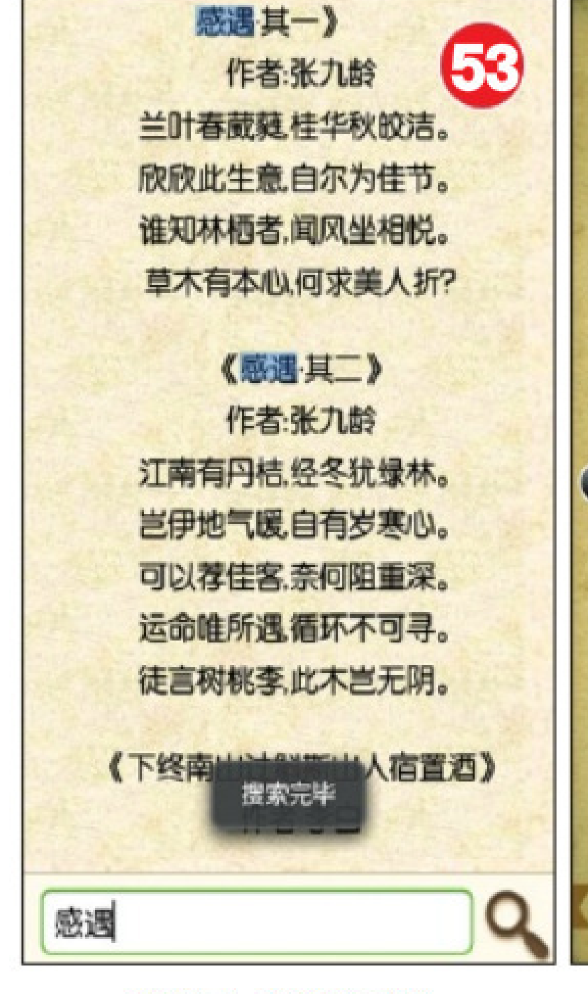
点击上/下一篇可切换书籍

4.阅读管理功能测试

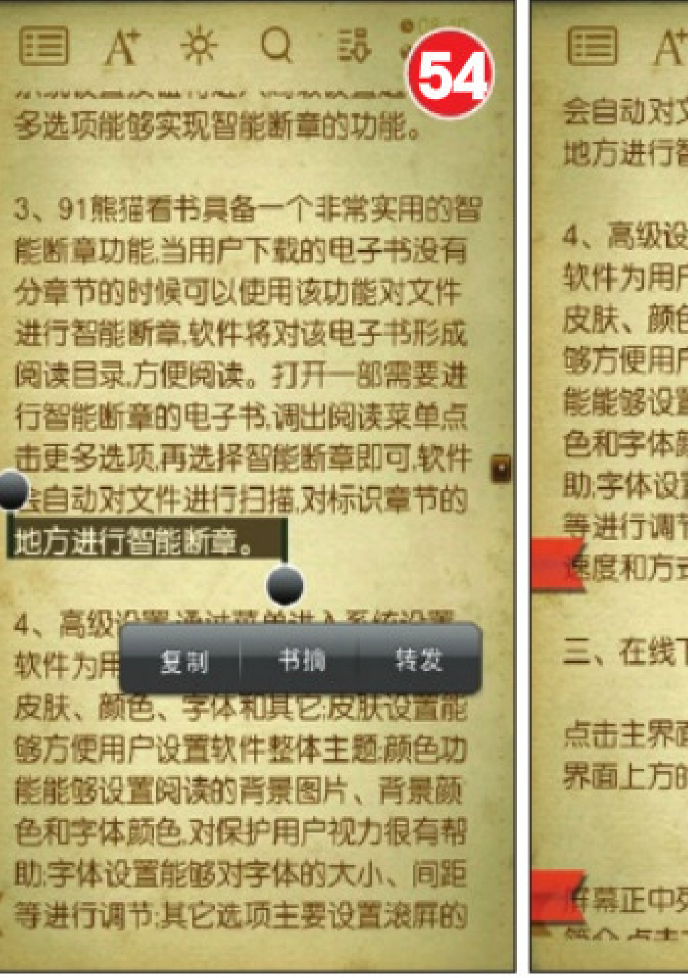
书签功能是每款阅读软件所必须具备的，通过添加书签可以方便日后查找重要内容。但是很遗憾蜜蜂读书却没有提供任何类似的功能，甚至连基本的内容搜索也未提供。QQ阅读与蜜蜂读书差不多，仅仅支持书签和目录提取。

iReader和Apabi Reader虽然不支持图书摘录，但可以进行全文搜索，通过关键字实现定位（图53）。

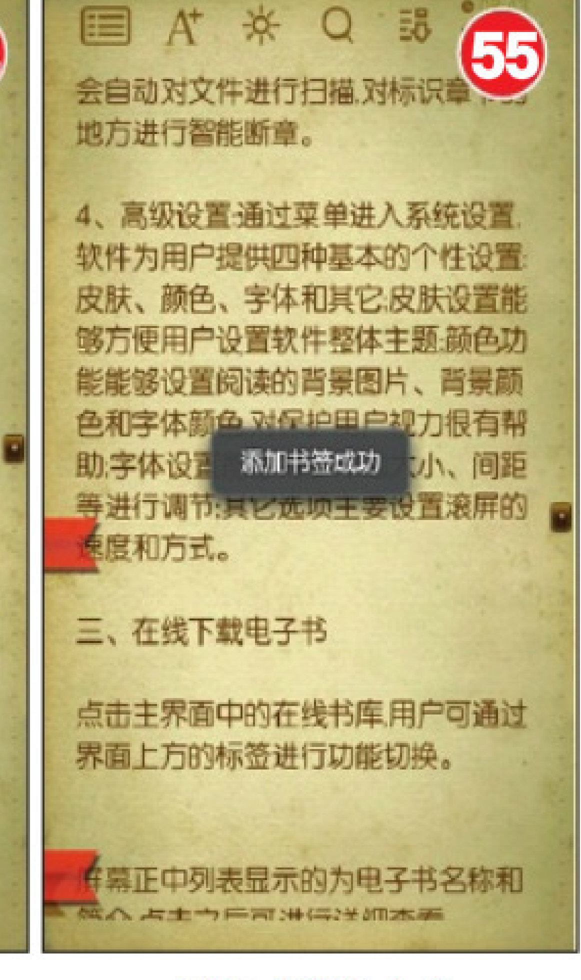
百阅的阅读管理功能相对比较强大，它提供了一个书摘小工具，可复制存储书籍中一些有价值的内容（图54），并可以通过短信、邮件或微博等方式进行分享。添加书签的操作也很方便，点击左下方页面边界处的书签标记图标（图55），即可将当前阅读页面添加到书签中。



章节内容搜索定位



百阅摘录图书内容



添加书签很方便

软件名称	iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
图书书签	√	√，书签快捷图标	√	×	√	√
图书书摘	×	√	×	×	×	√
目录提取	√	√	√	√	√	√
书籍切换	×	×	×	×	×	√
搜索查找	√	√	×	×	√	√
星级评分	★★★	★★★★	★★	★	★★★	★★★★★

5.屏幕亮度与电源管理功能测试

软件名称	iReader	百阅	QQ阅读	蜜蜂读书	Apabi Reader	91熊猫看书
阅读屏保	√，可自由设置	×	√，可自由设置	×	×	√，可自由设置
亮度调节	√	√	√，手势亮度调节	√	√，手势亮度调节	√
昼夜阅读模式	√	√	√，拉灯方式	√	√	√
状态栏	时间、电量、阅读进度	时间、阅读进度	时间、电量、阅读进度	×	时间、阅读进度	时间、阅读进度
闹钟提醒	√	×	×	×	×	×
星级评分	★★★★	★★★	★★★☆	★★	★★	★★★

屏幕背光是智能手机的耗电大户之一，尤其是那些电池容量不怎么大的手机，看电子书七八个小时就基本没电了。因此阅读软件有必要提供屏幕亮度调节与电源管理功能，以尽可能延长电池使用时间。

iReader、QQ阅读和熊猫读书都可设置屏保时间（图56），以免不必要的电量浪费。在熊猫看书的“省电设置”中，除了可切换昼夜阅读模式、屏幕亮度与待机时间外，还可实现阅读本地小说时自动关闭无线连接（图57）。

QQ阅读的昼夜阅读切换操作比较有趣，在非全屏状态下页面右上方有一条灯线，拉一下它就可以实现昼夜阅读模式的转换。另外除了通过控制条调整屏幕亮度以外，QQ阅读也可以利用手势操作方便地调节亮度。软件默认开启了此项功能，只要将手指在屏幕上向上滑动，即可增加亮度，反之则降低亮度。

iReader的特点是提供了一个定时闹钟工具，可指定间隔时间来“叫醒”用户。另外iReader、百阅和QQ阅读在全屏阅读模式时，状态栏会实时显示当前电池电量，非常人性化。



设置阅读屏保以节约电量　　阅读本地图书关闭无线网络

点评：在Android平台上，iReader的出色表现给笔者留下了深刻的印象，美中不足的是iOS版本的功能要逊色一些。Apabi Reader的表现也很不错，尤其是iOS平台的页面版式处理能力完胜其它5款阅读软件。

百阅、QQ阅读、熊猫看书在各项测试中都比较平均。蜜蜂读书表现最令人失望，许多常用的阅读功能都不支持，只适合对阅读软件要求不高的入门用户使用。

总　评

正所谓“萝卜青菜，各有所爱”，用户对于界面的UI设计有着不同的喜好，普通用户对于图书管理和文档格式的兼容性要求也不会太多，最重要的还是看软件能否提供舒适方便的阅读操作与直观自然的浏览体验。因此虽然本文对各款阅读软件的多项功能进行了详细评测，但最终影响使用体验和决定用户选择的莫过于软件阅读功能。

如果从用户使用移动智能设备的角度来看，**iOS平台上具备最佳阅读体验的软件当属Apabi Reader**，其完美的页面版式处理能力让其他软件望尘莫及。虽然Apabi Reader不能直接支持iOS平台上的EPUB文档格式，但是可以很方便的转换成TXT文件进行阅读。**如果用户需要兼容较为全面的文档格式，则推荐QQ阅读软件**，从此将不必安装其它专门的文档阅读软件。

Android平台方面首选当然是iReader，不论是界面的UI设计、图书管理与文档兼容能力，还是各种阅读功能都非常优秀。其它另外几款软件尚可使用，唯独蜜蜂读书功能较弱，暂不推荐。P

应用速递

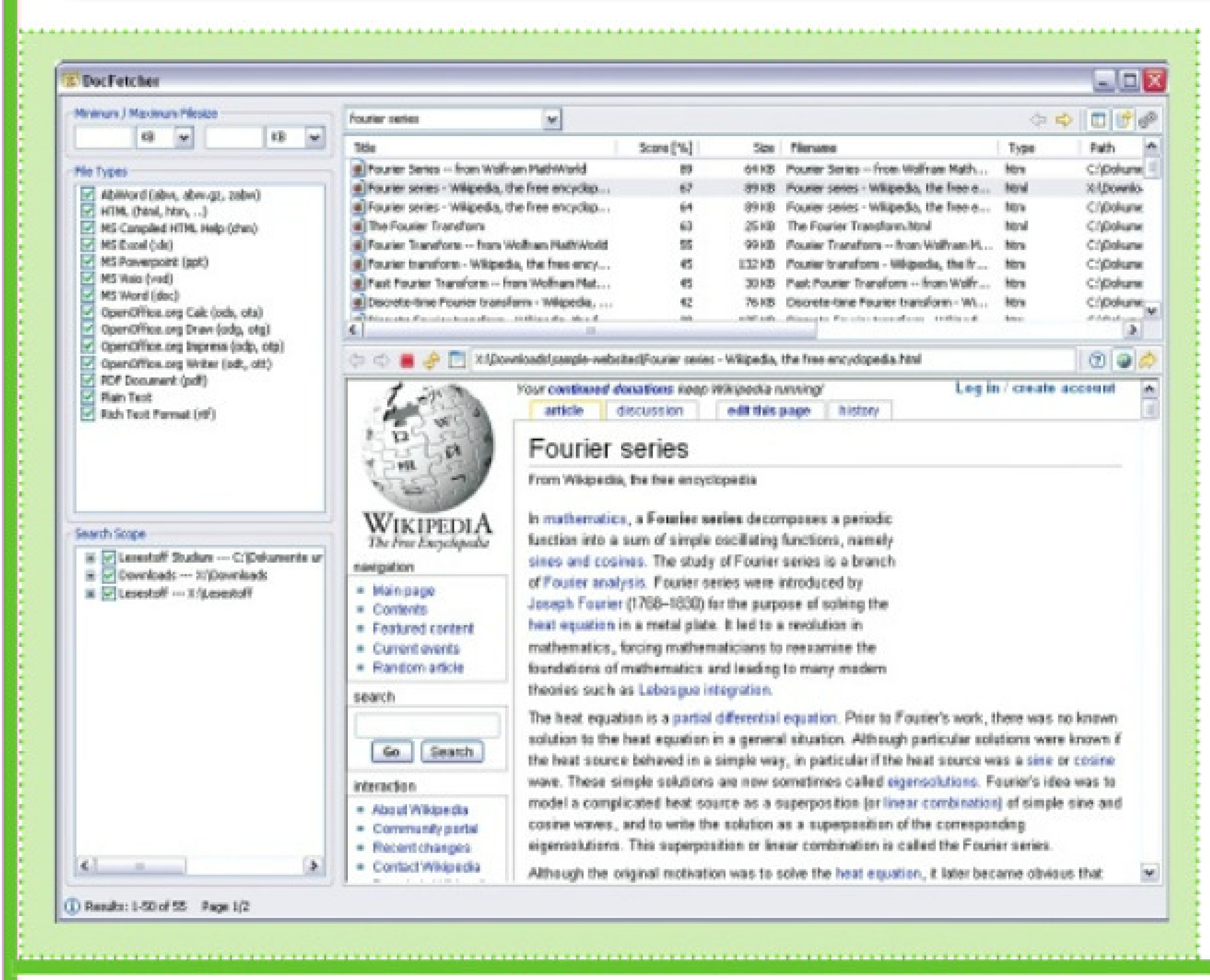
Win8快来了！在Win7尚未把WinXP赶下王位的时候，微软近期开始对外不断地透露新操作系统的种种特性。不过在如今这个被电脑与互联网包围的世界中，笔者却渐渐觉得浏览器软件的重要性要高于操作系统。虽说操作系统的升级是革命性的，但同时也对硬件提出了更高的要求。而浏览器的升级给用户带来的改变是触手可及的：上网更快了，页面更漂亮了，安全性更高了。前几天笔者还曾抱怨全新安装的Win7会让笔记本风扇狂转，后来有朋友跟我说其实他一直还在用WinXP并没有选择升级，丝毫不会因为电脑失去响应而影响上网时的心情。顿时笔者就郁闷了，难道说，真的还要换回WinXP不成？

■小众软件 大笨钟

全文搜索利器——DocFetcher

□大小：22.1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://docfetcher.sourceforge.net/en/index.html



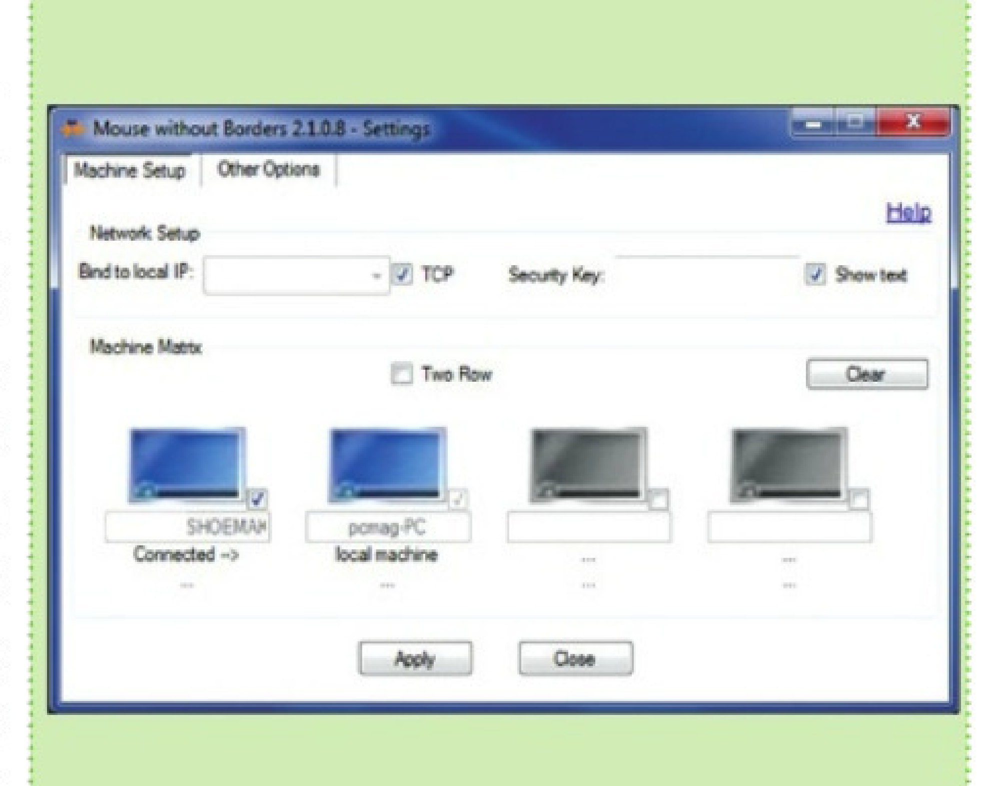
很多读者一定都经历过这样的事情，为了找到一篇特定的文档，不停地在庞杂的文件夹中打开与关闭，最终尝试了各种办法也没能在短时间内搞定。DocFetcher正是解决了这个难题，它是一款全文搜索工具，会预先对文档内容进行扫描并保持到数据库，以便检索时调用。目前支持常用的Microsoft Office文档以及HTML、PDF、ODT、ODE、RTF、VSD、SVG和CHM等主流格式。当DocFetcher检索完硬盘中的文档之后，最好就不要再更改这些文件的存储位置，否则需要重新扫描定位。另外DocFetcher支持检索指定文件夹，不会占用用户过多的扫描时间。

多台电脑共享鼠标键盘——Mouse without Borders

□大小：1.1MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://blogs.technet.com/b/next/archive/2011/09/09/microsoft-garage-download-mouse-without-borders.aspx

想必有些已经工作的读者在上班时至少需要两台电脑，所以也需要两套鼠标和键盘，不仅浪费设备还占据了很大的桌面空间，有时候更是为了找到对应的鼠标而浪费时间。这款Mouse without Borders是微软的一名技术人员编写的在同一局域网内可以用一套设备控制多台电脑的小工具，除了支持鼠标键盘跨屏幕操作以外，还可以实现文件与剪贴板共享。软件最多可以控制4台电脑，支持使用快捷键切换不同的屏幕来操作（多屏幕切换时快捷键非常方便，否则从第1块屏幕移动到第3块屏幕需要长距离地滑动鼠标）。使用前可以在设置中调整电脑在实际情况下的左右位置，完成后把鼠标移动到屏幕左边缘或者右边缘即可进入旁边的电脑屏幕中进行操作。

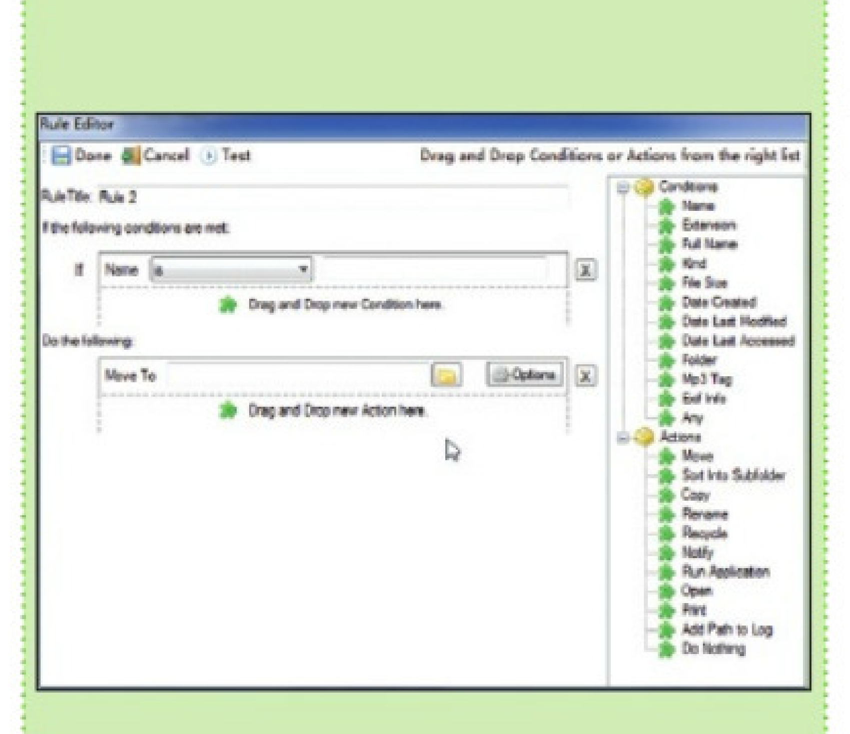


简单有趣的照片编辑和修正软件——Photoscape

□大小：16.5kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.photoscape.org/ps/main/index.php?lc=cn

数码照片的最大魅力在于其充满想象力的后期制作，用一句话来形容最为贴切：没有你做不到的，只有你想不到的。抛开那些复杂的技术，用一款简单的软件也能实现预期的专业效果。Photoscape号称来自国外的“光影魔术手”，对图片的处理立竿见影且操作也很傻瓜化，轻松修补用数码相机和手机拍摄的照片。Photoscape可以调整照片的颜色、亮度、白平衡和背光，添加边框、气泡提示、马赛克和文字，实现滤镜、去红眼、模糊等效果，并且可以多文件批量处理。更具特色的是它能够对图片进行拼图，将多张照片拼到一张图片中，内置的几十种拼图样式总有一款适合你。此外还附带GIF动画图片制作工具，用不了几分钟就可以上手。还不快来试试向周围人炫耀一下！



文件自动分拣机——RoboBasket

□大小：1.68MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.robobasket.com

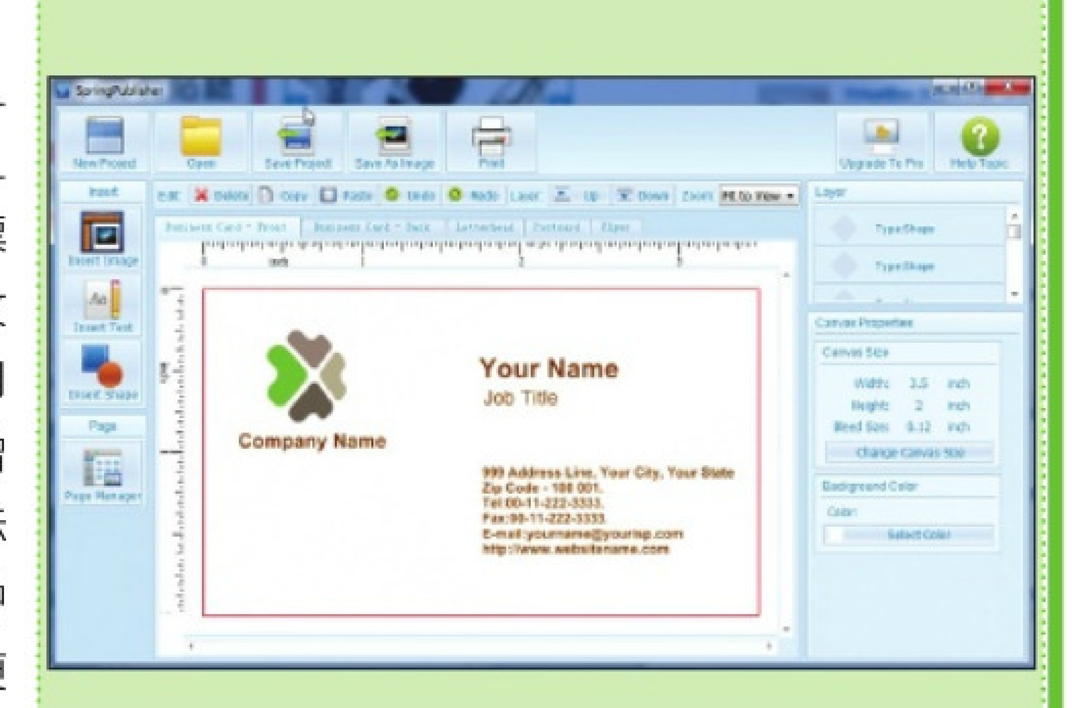
RoboBasket是一款非常“Geek”的工具，他能够依照预先的设置让文件夹中的文件按规则进行分拣。RoboBasket的使用相对比较复杂，建议喜欢“折腾”的高级用户尝试。使用RoboBasket前需要编写对文件操作的规则，即如果符合或不符合某个条件（例如，是否符合文件名、扩展名、文件类型、尺寸、创建时间、MP3tag信息或EXIF信息等），就相应执行移动、复制、重命名、删除、打印、打开或运行等某个操作。每项规则都可以组合使用，例如对文件类型为Office文档，创建时间为2010年，且大小在1M以下的文件移动到一个新的文件夹。创建此规则后，该文件夹内的所有符合条件的文件就会被自动移动，包括之后创建的符合条件的新文件，并且可以设置多长时间对目标文件夹整理一次。RoboBasket绝对是“文件混乱大师们”的良药

专业卡片设计工具——SpringPublisher

□大小：2.15MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.springpublisher.com

SpringPublisher是一款专业的排版设计工具，可以快速设计出漂亮的个人或商业卡片。SpringPublisher内置的几套模板可以直接修改使用，通过一系列的步骤就能完成一整套商业卡片的设计，包括相同样式的名片、信笺、明信片以及传单，风格与标识高度统一，从而增强用户对品牌的认知度。每一种卡片的设计轻松简单，只要拖拽鼠标就可以完成，包括添加图片、文字和特殊符号等等。除了内置的几种样式外，还可以自行添加模板，比如单独添加一套印有公司标示的便签纸。总之这是一款商业味道十足的软件，如果想让你的公司对外体现出更加一致的外表，那么SpringPublisher就是个不错的选择。



自动解压缩工具——AutoWinRarZip

□大小：1.01MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://awrz.org

AutoWinRarZip是款很有意思的软件，当你每次手动将某个文件进行解压缩的时候，是否想过可以忽略这个过程呢？下载后自动解压缩——没错，AutoWinRarZip就可以实现。它可以监视下载目录中是否存在压缩文件，并可以自动解压同时删除原文件（可设置不删除）；或者将压缩文件中的内容保存到新文件夹中。工具支持RAR、ZIP、TAR、GZIP和BZIP等格式，目前不能对含有密码的压缩文件进行操作，相信下一个版本很快就能够实现。

随时随地在新标签页中打开——NewTab

□大小：90kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://chrome.google.com/webstore/detail/akochnkdhdcmglamkeoeleclfhjdolkf?hl=en-US

在浏览网页时，几乎每个页面都包含很多超链接，访问时就需要在新标签页中打开这些地址，这样就不会影响当前标签页的阅读。最简单的实现方法就是右键点击链接并选择“在新标签页中打开”。而这款Chrome扩展工具NewTab能帮助我们在这些链接的旁边添加一个按钮，每次只需点击它就可以在新标签页中打开链接，并且不会对当前标签页有任何影响，是不是更加方便了？在NewTab选项中，可以设置按钮出现以及隐藏的时间，调整按钮的位置、大小，甚至是按钮图标和CSS样式都可以自定义，另外还可以添加黑名单让某些网站不启用该功能。



最近笔者更换了小区里比较贵的电信宽带，在经过漫长的等待和安装调试之后，终于可以享受惬意的高速上网服务。不过却发现一个问题：电信赠送的“猫”没有拨号功能，这就意味着移动设备没办法利用WiFi上网，难道还要让笔者再配个路由器不成？于是在网络上搜寻解决办法，发现原来是电信对设备进行了“阉割”，屏蔽了自动拨号以及路由功能。于是笔者开始思考这样一个问题：能否利用破解手段来使用本应该就可以实现的功能呢？最后笔者决定“先斩后奏”破解了再说，否则对不起每个月价格不菲的上网费啊。

■小众软件 大笨钟

懒人的福音——懒人背单词

□版本：1.0 □大小：0.97MB □授权：免费软件 □作者：cguage □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无

□未注册限制：无 □主页：http://www.u14soft.com □下载注册：http://www.u14soft.com/2011/08/u14words.html



笔者最郁闷的事情莫过于把大学里学到的英文知识全都交还给老师了，这不趁着最近工作不忙准备重新捡起，先从背单词开始。这款小巧的懒人背单词通过多种方式强化用户的单词记忆过程，覆盖了CET、考研英语、托福、雅思等词汇。第一次运行程序时需要创建一个主账号用来管理用户的学习进程以及词库，在设定好每日计划记忆的单词量后，就可以开始学习单词了。当一批单词背诵完毕后就可以进入“考试”阶段，考单词有2种方式：中英互译和补全字母，通过随机选择来不断强化记忆，并且支持添加到难词本功能。

点评：懒人背单词的确小巧实用，适合每天打开电脑自动运行。另外建议设定严格的学习计划，没完成当天的任务就不能玩游戏。外语学习贵在坚持，即使每天背10个单词，相信不久之后也能感觉到自己的水平有了很大的进步。

时间管理工具——Do today

□版本：1.0 □大小：120kB □授权：免费软件 □作者：yun77op □平台：WinXP/Vista/7 □注册费用：无

□未注册限制：无 □主页：http://dotoday.sinaapp.com □下载注册：http://goo.gl/u3MQC

Do today是一款Chrome浏览器扩展工具，利用曾经风靡一时的“番茄工作法”来管理用户时间，提高效率。所谓“番茄工作法”即添加一个任务，设置25分钟计时，时间到后检查工作情况并休息5分钟再进行25分钟计时，每4个工作时间长休一次，Do today就是利用这个原则来对任务与时间进行管理。在每次工作开始前按下计时按钮，Do today便会在后台自动工作。除了时间提醒以外，它还能忠实地记录所有时间点以及完成的任务。

点评：有句话说得好：要想利用时间，就要先管理时间；要想管理时间，就要先了解时间。而了解时间的最好方法，就是记录时间。Do today的目的在于提高工作与学习效率，但是千万别因为过于关注时间而忘记了要做的正事。



PDF文件信息修改工具——PDF补丁丁

□版本：0.3.2.45 □大小：2.04MB □授权：免费软件 □作者：pdfpatcher □平台：WinXP/Vista/7

□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.cnblogs.com/pdfpatcher

□下载注册：http://www.cnblogs.com/pdfpatcher/archive/2011/02/25/1961929.html



PDF文件作为ISO国际标准有着相当多的优点，也正是因为这些特性，文件的修改变得非常麻烦。这款PDF补丁丁就是作者的得意之作，目前支持修改文档页码的编号、链接和尺寸；删除自动打开网页的动作；去除复制及打印限制；拆分或合并PDF文件，并保留原文件的书签；根据PDF文档原数据重命名PDF文件名等等。软件使用很简单，左边工具栏选择具体功能，右边打开文件进行操作，并且每项功能都有详尽的使用说明。

点评：虽然PDF补丁丁不支持更高级的PDF文档编辑功能，但是其众多的PDF文件辅助工具对于大多数人来说已经足够了。相信以后的版本会增加更多实用的功能。



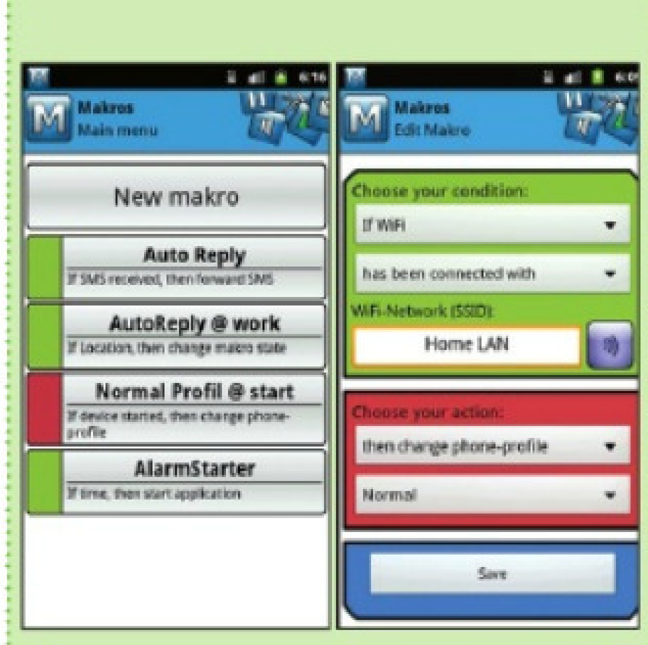
智能手机真的智能吗？对于年轻人来说或许是的，精力旺盛的他们会在上课时偷偷地玩游戏、安软件，高兴起来甚至利用课间10分钟就能把系统刷一遍。可年纪稍微大些的人面对智能手机也许会非常困惑，尤其是已经工作很久、上学时又几乎不接触电子产品的“阿姨”们，智能手机被她们视作一种无法控制和理解的高科技玩意儿，哪怕是复制文件、安装应用之类的简单操作也成了她们的烦恼。如何解决呢？答案只有一个——学习。就像曾经初次接触Windows一样，从智能手机最基本的功能开始学习吧，这是无法绕过的障碍，因为智能手机已经占据了人们生活的方方面面，每个人都离不开它。

■辽宁 马卡

友好的自动任务工具——Makros

Android系统中有一类非常好用的工具，它能根据用户设定好的配置文件自动执行某种指令，智能地完成以往需要重复操作的任务。这类应用包括知名度较高的Tasker、AutomateIt、Smart Phone和MyProfiles，它们在功能上各有千秋，但共同的缺点是界面不够友好，尤其是大量选项堆积在一起让一般用户难以使用。笔者最近在使用Makros，它没有特别新颖的功能，甚至无法实现同类软件复杂的自定义指令，但是它最大的优点在于用户界面设计得格外友好，你可以把它推荐给喜欢操作简单的朋友，让他们也能轻松地使用这类软件。软件的原理是“一个事件对应一个操作”，例如你想实现工作时自动静音，就可以先设定一个事件（例如，进入办公室），接着再设定一个动作（例如，手机静音）。设置完成后，当你走进办公室时，软件会自动根据GPS信息判断是否将手机调整为静音状态。同理也可以实现当电量不足时自动降低屏幕亮度，或者定时发送短信等功能。

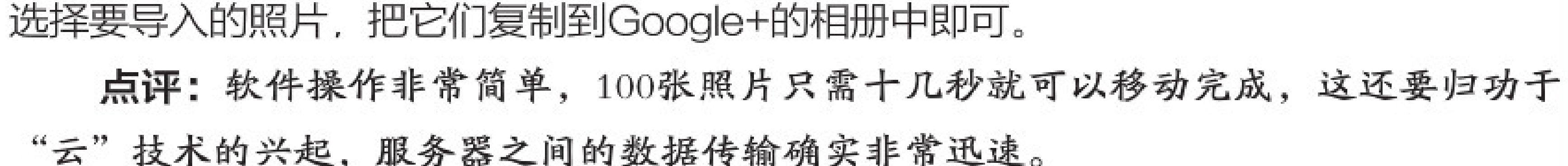
点评：Makros功能上的限制较大，用户只能设定一个事件和它对应的一个操作，无法实现更复杂任务。笔者不推荐给有同类软件使用经验的朋友，但是对于新手来说这却是一款非常不错的入门软件。



软件的界面不仅美观而且相当直观

Google+有救了？——Google Plus Photo Importer

Google+是个令人激动的社交服务，可惜它生不逢时，很多人在它问世之前就早早地在Facebook上安了家并且上传了成百上千张照片。在这种情况下，Google+“圈子”的概念尽管有万般优秀，用户也不会去注册使用——谁都无法说服女生们把几百张照片一张张枯燥地复制到Google+上，自然男生们也不会去使用Google+服务。Google+的流量从最初的爆发性增长直到如今的一落千丈，虽然Google+没能流行起来的原因并不只是用户数据迁移的问题。如果你是Google+的忠实用户，强烈建议你买下“Google Plus Photo Importer”这款iOS上的应用吧！它可以帮助你和你的朋友顺利地把社交网站上的图片导入到Google+中，目前支持Facebook、Flickr、Instagram和Photobucket。使用时首先登陆Google+，再输入其他网站的账号密码进行登陆，接着选择要导入的照片，把它们复制到Google+的相册中即可。



点评：软件操作非常简单，100张照片只需十几秒就可以移动完成，这还要归功于“云”技术的兴起，服务器之间的数据传输确实非常迅速。



飞速复制图片的感觉实在是太棒了

记录生活的全部——LifeLogger

正如软件名称所说，它是一款记录事件的小工具，同时支持Android和iOS系统，适合在各种主流手机上使用。软件的功能就是记录，作者希望用户把一辈子中值得记下的东西都保存下来。为此它并没有要求用户使用特定的保存方式，一切都很随意，这点在用户实际使用中就会体验到。软件主界面很干净，右上角有一个“+”按钮，点击之后会提示用户输入一个“话题”，其实就是输入用户正在做或者想记录的事儿，比如你正在喝咖啡，就可以输入“coffee”，保存之后就会建立一个类似于文件夹的子项目。在每个项目中，还可以建立“记录”（Records），其中可以添加时间、照片、描述等，你可以每次喝咖啡时都在同一个“话题”中建立新“记录”，这样就可以对自己喝咖啡的习惯了如指掌——记录喝咖啡似乎有些傻，如果换成每次和恋人约会时的小事儿是不是就浪漫起来了？

点评：目前软件的功能还很单薄，不能把记录的信息存入社交网站或网络硬盘中，不过开发者承诺会尽快推出支持数据同步的新版本，这或许会让这款软件变得真正实用起来。P



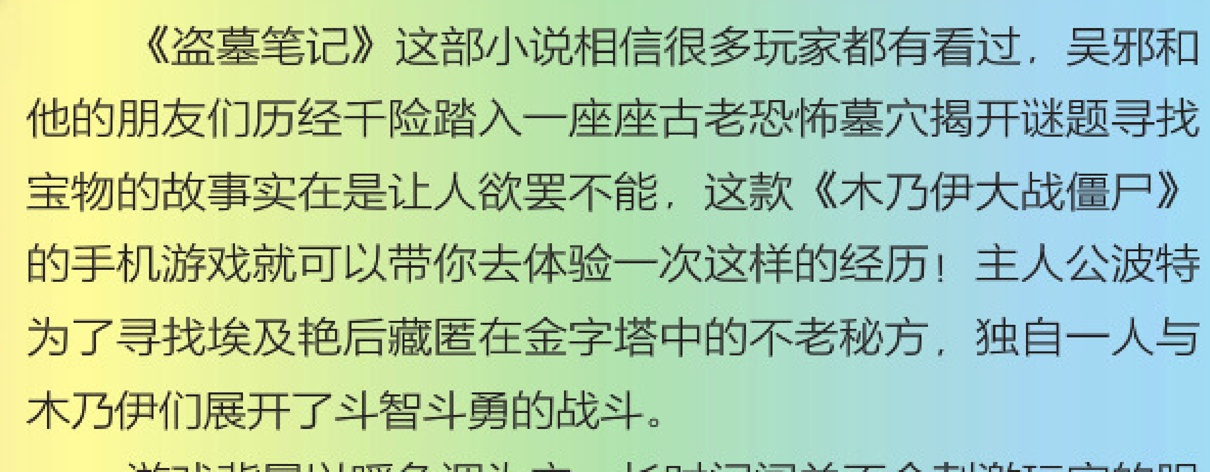
iOS下的界面很漂亮，下个版本或许还会加入自定义皮肤



中国移动手机游戏 China Mobile Games

木乃伊大战僵尸

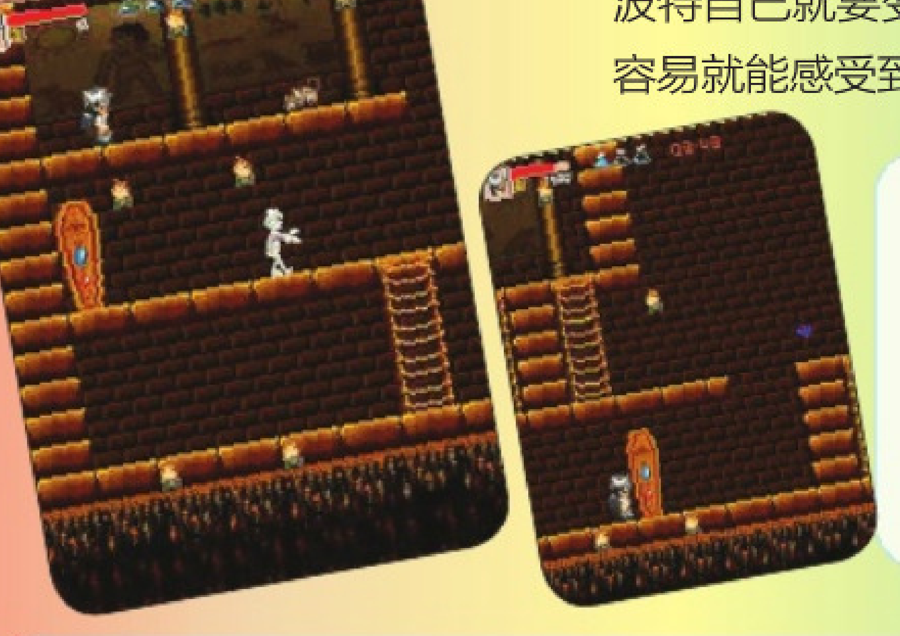
□**版本：**1.00 □**大小：**270kB □**费用：**3元 □**平台：**Java
□**类型：**动作 □**下载方式：编辑短信67626发送至10658899**
□**推荐玩家：**喜欢Q版僵尸形象和古墓题材的玩家





《盗墓笔记》这部小说相信很多玩家都有看过，吴邪和他的朋友们历经千险踏入一座座古老恐怖墓穴揭开谜题寻找宝物的故事实在是让人欲罢不能，这款《木乃伊大战僵尸》的手机游戏就可以带你去体验一次这样的经历！主人公波特为了寻找埃及艳后藏匿在金字塔中的不老秘方，独自一人与木乃伊们展开了斗智斗勇的战斗。

游戏背景以暖色调为主，长时间闯关不会刺激玩家的眼睛。主角血槽右边有3个小瓶，里面装的就是要寻找的神秘配方，当波特打开正确的木乃伊棺材时，小瓶就会蓄满一个，3瓶都蓄满之后便可进入下一个场景。游戏关卡环环相扣，让玩家总是能对下一关充满了期待，不过每一关是都有时间限制不能与敌人纠缠太久，不然波特自己就要变成木乃伊了。音效方面很有节奏感，动感的音乐不会让玩家觉得单调，很容易就能感受到游戏的紧张刺激，带给玩家全方位的快乐体验。



点评：《木乃伊大战僵尸》画面清晰，各种人物形象栩栩如生，道具的设置也很有趣，操作起来也比较简单，关卡内容丰富，耐玩性较高。尤其是游戏声音富有节奏感，让人有身临其境之感。总体来说是一款非常棒的动作类小游戏。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★
音效	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操控	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★

摩托狂飙

□**版本：**1.00 □**大小：**157kB □**费用：**8元 □**平台：**Java
□**类型：**体育竞技 □**下载方式：编辑短信67637发送至10658899**
□**推荐玩家：**追求速度与激情的玩家



速度！驰骋！激情！享受极速的快感、强劲的动力、强悍的操控，如身临其境一般带你享受贴地飞行的感觉。懂得张驰之道，所以乐于冒险，在极速中冲向遥远的未来……这就是《摩托狂飙》，将会带给你无限的刺激与惊喜。玩家可选择3款摩托和8种赛道，同时还支持积分上传功能，让你时时查看自己在玩友中的排名。

此游戏最大的特色是全景3D画面，并可以选择各种天气。比赛中细节的设计更令人称赞，比如超过对手时会回头望一下；雨天模式中画面上会有零星的雨滴等等，增加了游戏的真实感。游戏分为“快速游戏”“职业模式”“特技模式”和“计时赛”4个主要模式，另外在“难度”选项中又分为“新手”“一般车手”“高手”和“职业车手”4个级别，根据实力选择相应的难度才能更好地体验飙车快感。此外游戏操作便捷，可玩性高，是休闲竞技类游戏的首选。





点评：《摩托狂飙》在音效和画面上都做得不错，最大的特点就是其3D画面效果令玩家仿佛置身于真实的赛场之中。此款游戏虽然没有较多的创新，但胜在经典耐玩且容易上瘾。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★★★
音效	★★★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★



欢乐美女斗地主

□版本：1.00 □大小：219kB □费用：8元 □平台：Java
□类型：棋牌 □下载方式：编辑短信67655发送至10658899
□推荐玩家：喜欢斗地主的宅男玩家



喜欢玩斗地主么？喜欢！你是宅男么？没错！太好了，那么这款《欢乐美女斗地主》肯定符合你的要求。该游戏以大众喜爱的斗地主为游戏规则，同时辅助以各种有趣的道具，让玩家尽情享受和美女一起斗地主的乐趣。

该游戏上手容易且操作简单，采用日系的人物画风让玩家可以一边看美女，一边斗地主。不过如果你心不在焉地打牌，美女可是会不高兴的，她们会因为你出牌慢而催促你，因为你压了她们的大牌而责怪你，诙谐幽默的文字中又带有调皮可爱的感觉，肯定会让宅男们大饱眼福。总之，美女们很不好伺候，出牌慢了不行，赢了牌不行，不压她们的牌也不行。不过面对这么卡哇伊的MM，作为地主的玩家肯定都舍不得打出炸弹。那怎样才能让她们都满意呢，这就要看玩家你的本事了！

点评：“爱江山更爱美人”向来是宅男们的终极理念，《欢乐美女斗地主》能够让玩家在轻松愉悦的心情下与各种美女切磋牌技，岂不美哉？该作如果能在音乐效果方面多下些功夫，相信会更加完美。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★

终极冒险岛

□版本：1.00 □大小：601kB □费用：8元 □平台：Java
□类型：冒险 □下载方式：编辑短信67633发送至10658899
□推荐玩家：对动作冒险类游戏痴迷的玩家





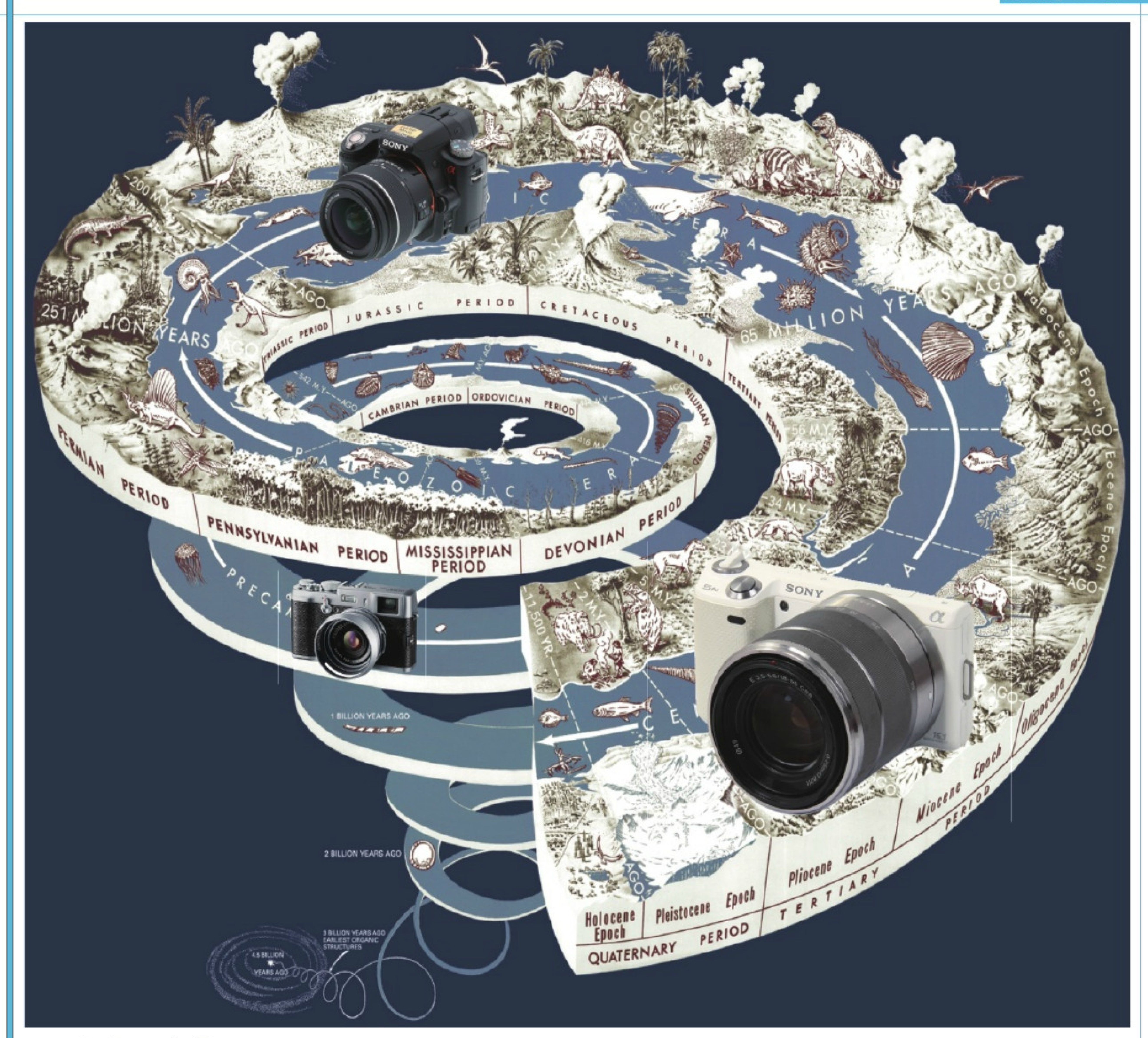
《终极冒险岛》是一款意大利获奖经典冒险类游戏，故事讲述了巨大的怪物撒哈率领他的手下进入了半精灵族的领地并抢走了他们的“精灵之杖”，从此让整个族人不再风调雨顺。半精灵族的战士们无力抵抗，只能退到附近的一个小岛上苟且偷生。此时勇敢的主人公卡克再也按耐不住自己的愤怒，决定与撒哈军团决战冒险岛。

此游戏画面的背景让人感觉很舒服，苍黄的天空和朵朵的白云，再到每一个实体的细节都处理得相当到位。游戏中的人物不论是主人公还是可爱的小怪物都有自己独特的形象和攻击方式，绝对不会让玩家产生视觉上的疲倦。游戏的音乐旋律比较轻快，能够轻易调动起玩家的情绪，配合主角在画面中不断上下跳跃，有一种让人翩翩起舞的奇妙感觉。游戏中宝物品种繁多，建议玩家尽力收集以提升自己的攻击能力，才能更好地对付最终强大的Boss。

点评：《终极冒险岛》整体感觉很有挑战性，故事情节丰富，主角的十八般武艺更是增强了游戏的可玩性。看似简单却隐藏着很多的机关，考验玩家的耐心和细心程度，闲暇的时候可以体验一下哦！



系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★★★
音乐	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★



进化
——主流数码相机架构大比拼

■四川 土八哥
北京 墨汁做寿

所谓“数码”相机，就是利用电子传感器（如CCD、CMOS）把光学影像转换成电子数据的照相机，它们早已是目前数码用户和拍照者手中最为普及的设备之一。相比传统胶卷相机，其拍照是可见即可得，照片效果也不再依赖胶卷的质量，大大提高了拍摄的灵活度。而近期的数码相机市场又出现了新的变化，在DC取代消费胶片机、数码单反相机（DSLR）取代胶片单反机、全画幅及以上相机取代专业级胶片机后，数码相机的普及阶段已基本完成，进化开始成为数码相机市场的发展主流。

由于没有胶卷的束缚，集成电路的高速发展给了数码相机在内部和外部设计上远超过胶片机的可能性，所以数码相机的进化既迅速又多变，仅仅在3000～5000元的主流消费市场中，目前就出现了非常多样的产品。相信很多准备采购家庭相机或升级DC的用户对这一市场近期的变化多少都有些措手不及，在各种架构的产品中难以取舍。

那么，在这一价位中，中低端单反、单电、微单相机到底有什么区别？4/3系统究竟是什么，为什么在内地反响不大，但厂商热度依然不减？理光GXR到底算什么结构？高端DC与同价位可换镜头相机相比，还值得选择吗？在下面的文章中，我们就来为大家做一次系统的比较，希望能解开这些疑惑。

传统产品——DC与数码单反

普通用户的主打歌——准专业消费相机

单反相机作为专业级相机，主要针对专业用户和高端玩家，而消费相机则是为普通摄影需要而设计的机种，其消费级感光元件、采用液晶屏取景或旁轴取景方式、一般不可更换镜头，成本更低，更适合于大众消费。

从市场需求来看，卡片机（价位数百元至2000元）、普通数码相机（价位数百元至千多元）、长焦数码相机（价位千元以上）、准专业数码相机（价位1500元以上）都属于消费相机范畴。高像素、大光变、高感光度、大LCD、更时尚、全高清DV功能、准专业、大存储、一机多能，是普通消费相机发展的主流。这些趋势让目前的普通消费相机成为一个可信赖的全能选手，它已能良好满足普通用户的家用影像和视频拍摄需求。



准专业机型也完全能满足家用需求

在本文最为关注的3000～5000元价位，大量的准专业和长焦DC已经做到了相当完善的水平，它们有着与专业数码相机（单反）接近的操控功能，支持外接闪光灯，成像效果已接近入门单反套机，大部分情况下画质亦相当出色。

从技术发展来看，采用更大尺寸的感光元件、长焦广角镜头、更清晰的旋转触控屏、更先进的操控技术、更多的拍摄特效，是准专业消费相机发展的主打方向。在感光元件方面，以报价3300元，275克重的奥林巴斯XZ1为例，它采用了消费类DC中最高等级的1/1.63英寸大尺寸高感光度CCD和TruePicV影像处理引擎，可保证XZ-1具有较高水准的成像品质。而市场上其他主力机型的感光元件也纷纷进入1/1.63英寸（如理光GR DIGITAL III、松下LUMIX DMC-LX5等）、1/1.7英寸（如佳能PowerShot G12、佳能PowerShot S95、尼康COOLPIX P7000等）时代。



尼康P5000长焦广角皆相宜

在长焦方面，主流机型已突破35倍光学变焦。如尼康P500就同时具备目前最强的36倍光学变焦和不可换镜式相机中最大的22.5mm广角。这两个镜头参数可是一举打破了全世界长焦相机的记录。这样的镜头涵盖焦段足以囊括生活中几乎一切拍摄题材，实拍画质达到DC的主流水平，综合素质在超大变焦长焦DC中属于优秀之列，是一款值得推荐的产品。

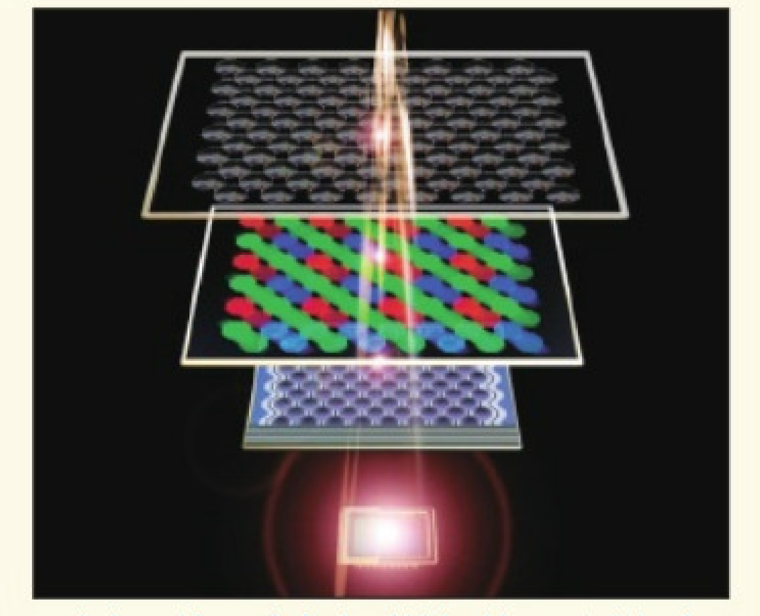

索尼HX100是不错的选择

在适用于大场面风景摄影作品的广角特性方面，目前28mm广角镜头已经普及化，而24～26mm甚至超广角镜头（焦距16～21mm，视角大于90°的非鱼眼镜头）也开始大量出现，成为准专业消费类数码相机的基本特性之一。

高端机种中的一些设计也逐渐被准专业DC所采用。例如报价3180元的索尼HX100就是一款全能型的长焦相机，拥有30倍光学变焦，1620万像素Exmor R背照式传感器的性能接近单反相机。其3.0英寸92万像素“TruBlack（纯黑技术）”折叠式液晶屏幕，为取景带来了更大灵活性，并且回放效果也十分出色，且具备全高清视频拍摄力。

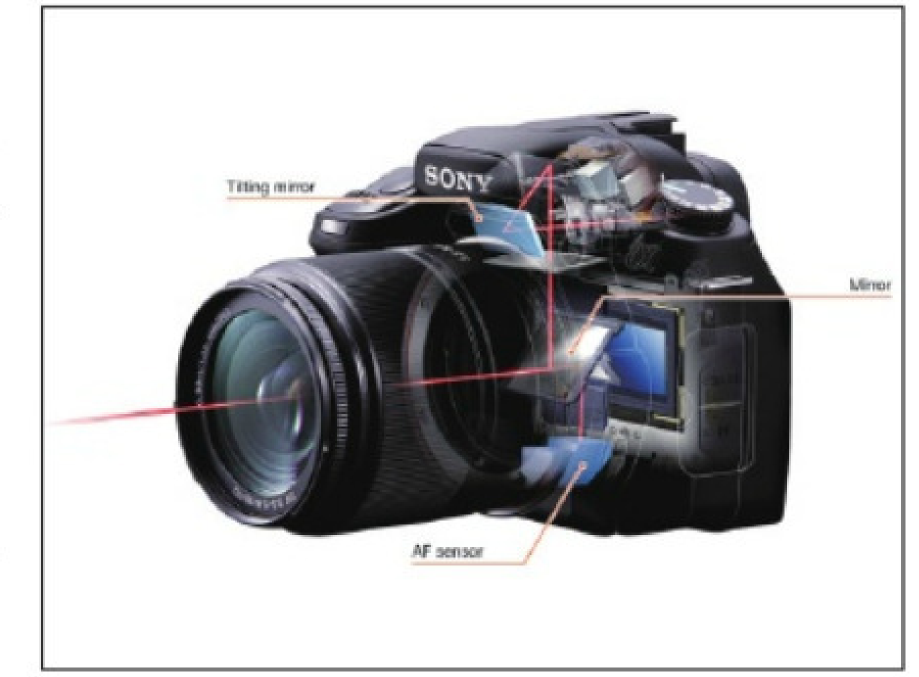
别光看像素

对DC产品来说，像素确实很重要，但和像素一样重要甚至更重要的东西也很多，例如感光元件大小、镜头优劣等等。以数码相机的核心部件感光元件（CCD/CMOS）为例，其尺寸越大，可用感光面积就越大，成像效果越好。因为同像素水平下，大尺寸感光元件中每个像素的感光面积和间隔更大，每个像素点都是一块半导体材料，越大对光线强弱的分辨力就越好，相距越远，获取和传输信号时的相互干扰也就越小，当然获得的整体图像就更真实清爽。目前市面上的消费级数码相机主要有2/3英寸、1/1.8英寸、1/2.7英寸、1/3.2英寸几种（对角线长度）。采用2/3英寸感光元件的1000万像素机型如果搭配较好的镜头，有时比采用1/2.7英寸的感光元件1500万像素的机型的成像效果明显更好。所以，新手在选购DC时不要唯像素论。


感光元件尺寸大小对拍摄效果影响很大

成为“高手”的捷径——单反

单反（SLR，单镜头反光）相机早已不再神秘。之所以称之为单反SLR（single lens reflex），从字面上来看Single（单独）、Lens（镜头）、Reflex（反光）便可明白其几分意思——在单反数码相机系统中，光线透过镜头到达反光镜后，折射到上面的对焦屏并结成影像，透过接目镜和五棱镜，用户便可直接在观景窗中看到外面的景物。与旁轴式取景相机和电子取景器（EVF取景器）、LCD取景器（LCD屏）相比，其取景方式更直观。它能使观景窗中所看到的影像和最后所拍摄出来的照片保持一致，这种“所见即所得”模式显然更利于影像的取景拍摄。



单反相机基本原理图

相比消费相机，单反相机的原理使其对焦和成像存储也都更准确和快速。前者是因为拥有采用专门的对焦光路和分析元件（左上图中，反光镜下方光路的目标元件）。后者则是因为感光元件被遮挡在反光板后时（如右上图状态），没有光线射入，没有任何感光数据，因此按下快门后翻开反光板就记录感光元件上瞬时的感光数据即可获得准确曝光的照片，不需要刷新感光状态。

当然作为单反相机还有一个天生的优点，那就是可以更换不同规格的镜头，让其更适宜于专业应用。而单反机使用的大口径、高品质镜头也比消费DC上的微型镜头拥有更好的成像分辨率和色彩还原能力。


单反不仅玩的是镜头，也是钞票

如日中天的单反也可分成不同的类别，例如从感光元件的尺寸来分类，就可将单反相机分为4/3画幅、APS-C画幅、全画幅、中画幅、大画幅。几者的大小关系是“4/3画幅＜APS-C画幅＜全画幅＜中画幅＜大画幅”，在我们关注的主流市场上，单反机普遍采用的是APS-C画幅。

APS-C画幅的单反机“底片尺寸（感光元件大小）”为22.5mm×15.0mm或23.6mm×15.8mm左右，以对角线长度计数为1.06英寸或1.12英寸，面积是普通数码相机所用1/2.5英寸至1/1.63英寸CCD的数倍。其成像能力的优势很明显，可再现丰富的层次感，更好表现光圈开放时的柔和感和拉近焦距时的冲击感，可展现出消费相机相机所不能实现的深刻表现力。此外，和DC相比，单反相机的焦距（镜片中心到底片或CCD等成像平面的距离）更长，因此更容易得到小景深效果，通过背景模糊效果来凸显拍摄对象，增强立体感。相对于采用更大尺寸感光元件的产品，APS-C画幅的机型能做到成像质量、成本、重量兼顾，性价比较高。

代表产品推荐：

◇索尼A390

参考价：3400元（含18～55mm镜头）

采用1420万有效像素CCD传感



器。支持翻转式液晶屏取景，与实时取景功能相结合可以非常方便的拍摄非常规角度的照片，是值得关注的入门机。

◇佳能600D

参考价：4900元（含18～55mm镜头）



被誉为入门机皇的600D使用1800万有效像素的CMOS图像感应器以及可实现高效影像处理的DIGIC 4数字影像处理器，提供了以EOS场景分析系统为基础的、更加高效的“场景智能自动”全自动拍摄模式。600D不但继承了EOS 550D轻快的特点，还采用了在EOS 60D上颇受好评的可旋转液晶监视器，同样获得更多的拍摄角度。它搭载了改进的自动模式，能够让初学者更加方便地操控相机。

◇尼康D5100

参考价：4680元



尼康D5100搭载APS-C画幅DX格式1620万有效像素CMOS传感器，搭配新款EXPEED 2影像处理器，也拥有折叠式液晶屏。它具备出众成像效果和较佳画质，是近期中端单反的代表作之一。

全画幅单反和中画幅单反

所谓画幅，就是指的相机底片尺寸，在数码相机里当然就是感光元件的大小。全画幅相机的感光元件远大于我们前面提到的APS-C，达到36×24mm，跟135胶卷一格胶卷一样大（135照相机胶卷感光部分的宽度24mm，每格长度36mm，包括齿孔部分的胶卷宽度为35mm），所以被称为“全画幅”。全画幅感光元件机型不仅感光元件大，成像效果好，而且因为感光元件和旧式相机感光部件尺寸完全一致，也能让老镜头最大限度发挥出余热（APS-C的镜头指标要根据更小的感光尺寸进行换算）。当然，作为大规模集成电路，感光元件越大，占用硅片面积更大，良品率也越低，所以制造成本也越高，加上其他一些元件的规格相应升级，整机价格也更贵，这类机型主要用户群为专业摄影人士、高端摄影爱好者。



全画幅（左）相比APS-C画幅有优势，但对普通人来说，感觉差距并不明显



全画幅佳能5D Mark Ⅱ备受追捧

全画幅单反代表机型包含佳能5D Mark Ⅱ（参考价18 000元）、尼康D700（参考价15 800元）、索尼A900（参考价23 000元）等。以佳能5D Mark Ⅱ为例，得益于DIGIC 4处理器强大的处理能力，2110万像素的相机实现了对画质精益求精的控制和快速的图像传输及处理。同时它也可拍摄高清视频，液晶屏效果、机身做工、防滴防尘等方面都很出色。

中画幅是指介于36mm×24mm全画幅和4英寸×5英寸的大画幅之间的感光元件尺寸，接近中画幅胶卷（120胶卷）的尺寸，其画幅尺寸有6cm×4.5cm（简称645），6cm×6cm（66），6cm×7cm（67），6cm×9cm（69）等。这类机型像素都在3000万以上，即使用A3尺寸打印，也能得到很高精度的作品，若打印为影展中的A0级大尺寸，解像力的区别更明显。当然，其价格相比全画幅机型也是倍增。主要为广告摄影出大片用，是专业摄影师的最爱。



中画幅（左）都是真正的专业机，其整体性能比全画幅有进一步提高

此外，值得新手关注的中画幅单反一个“看点”就是，很多中画幅单反都是采用数码后背（数码机背）的形式。数码后背由CCD图像传感器和数模数字处理系统等部分组成，是可加附于相机机身上拍摄使用的装置，取代这一位置的胶卷感光装置。可将胶片相机升级为数码相机，其价格也是不菲。

中画幅的代表机型有哈苏H4D-40（参考价130 000元）、宾得645D（参考价73 000元）、禄莱Hy6（参考价54 000元）等。以宾得645D为例，采用44mm×33mm，4000万像素传感器，搭载的PRIME Ⅱ影像处理器，图片分辨率达到7264×5440。它具备一块3英寸92万像素液晶屏，完全兼容目前的645系统镜头。该机采用高精度11点宽区域AF对焦系统，其中中间的9个对焦点为高精度十字对焦点，对焦精度更好。



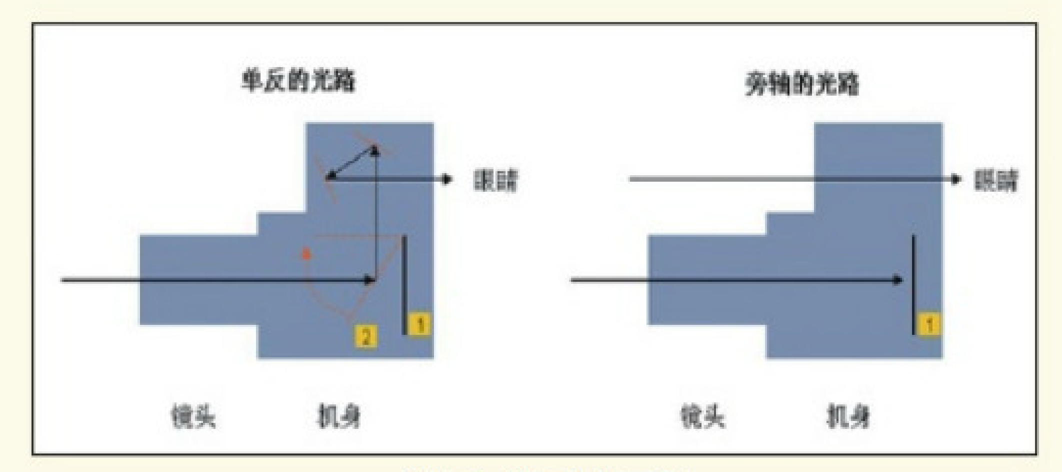
数码后背



宾得645D值得专业用户拥有

旁轴相机

旁轴数码相机就是以旁轴取景为主要取景方式的相机，由于取景通道（光轴）位于摄影镜头光轴旁边，而且彼此平行，因而取名“旁轴（旁边取景）”相机。其缺陷是近距离时取景会存在一定视差，由于旁轴数码相机自身结构的限制，没法安装超长焦镜头，所以后来被单反相机取代。相比单反，其优点是机身设计小巧，而且没有单反相机反光镜工作时的噪声和机振，广角镜头和超广角镜头强于单反相机，所以颇适用于纪实摄影、人文摄影和风光摄影等题材拍摄场合。



旁轴和单反的区别

除了徕卡动辄数万元的旁轴数码相机外，使用镁合金机身报价7200元的富士X100是这类机型最具性价比的选择之一。它内部采用APS-C画幅1230万像素EXR CMOS传感器，搭载等效


莱卡的旁轴相机除了可换镜头外，也采用比中低档数码单反规格更大的感光元件，拥有高像素、高感光度、能够自动修正取景视像差，售价高达数万元

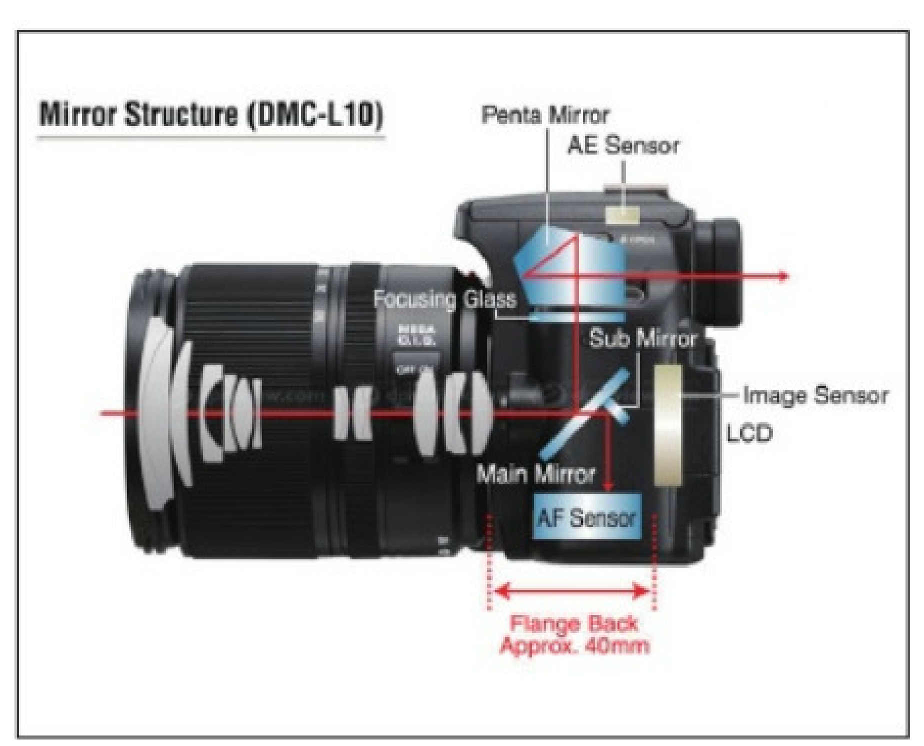

简洁易用的富士X100旁轴机

焦距为35mm，最大光圈F2的定焦镜头。使用混合式取景器（Hybrid Viewfinder），结合了光学旁轴取景器和EVF电子取景器的优势。将一块144万像素液晶屏显示的拍摄信息通过一块棱镜投射到光学取景器的视野中，在使用0.5×放大率反向Galilean型光学取景器取景时，液晶屏可照亮取景框，同时将各种拍摄信息投射在取景框中。既能保证在光线充足的环境下使用光学取景模式无延迟取景，也能在光线昏暗的环境下使用电子取景模式看清被摄物体，使用十分方便。值得崇尚个性的用户选用。

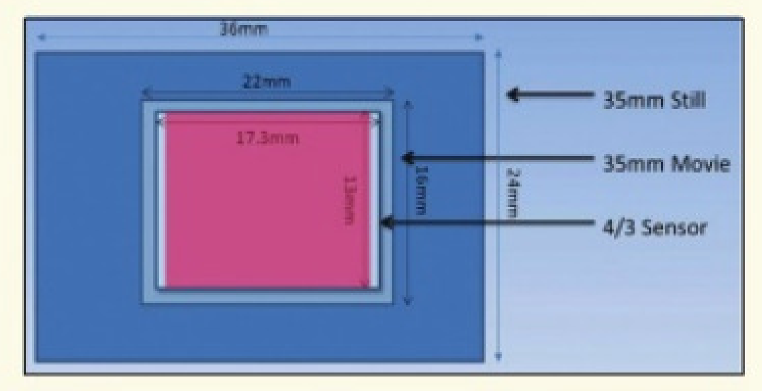
新兴力量——单电和微单

单电相机

“单电”是一个近两年才在数码相机领域开始约定俗成的新词汇，什么是单电呢？顾名思义，指采用电子取景器（EVF，是一种电子显示屏，可以显示菜单，主要功能是为数码相机和数码摄像机拍摄时用来观看所拍摄的景物，即取景。用EVF来取景时可给相机一个支撑，不易出现抖动造成的模糊，而且EVF十分省电）且具有数码单反功能（可以像单反一样更换镜头、具备较大的影像传感器尺寸等）的相机。这一机型融合了DC与单反相机的优点，因此迅速成为目前3000～5000元价位最具竞争力的产品之一，而且演化出了大量形式各异的设计。



单电基本原理——单电相机取消了反光镜和五棱镜、对焦元件等，可以做得更轻薄



早期4/3系统和APS-C系统在原理、大小及实际画质上差别不大



早期单电产品并不都轻薄便携

4/3系统，曾经的失败者和新时代的开创者

主流单反相机大多采用的是APS-C画幅，但奥林巴斯独立提出了一种另类的画幅格式，这就是4/3画幅，它的尺寸稍小于APS，比消费DC的1/1.8之类大得多，这样机身和镜头尺寸可以做得更小巧。但4/3系统在市场上的地位一直很尴尬，由于其在性能、镜头的适用性上相比APS-C机型都没优势，一直没能得到传统产品积累较为丰厚的佳能、尼康、SONY三大厂商认同，主要是得到松下、三星、奥林巴斯等二线厂商支持。但随着单电产品的兴起，更符合这一系统的Micro 4/3（微型4/3）规格又有了脱胎新生的希望。

一直以来，在卡片机和单反之间寻求一种中间便携机型的呼声高涨，为了顺应这种趋势，2008年8月5日，由奥林巴斯和松下共同宣布了Micro 4/3系统。它保留了传统4/3系统尺寸相同的感光元件，但取消了反光镜和五棱镜箱，镜头卡口与感光元件的距离缩短了一半左右，可制造出更轻、更小的可换镜头数码相机，不再与单反相机正面竞争。

随着2009年松下首款微型4/3系统产品G1和奥林巴斯首款微型4/3系统产品E-P1的问世，让在市场上的地位一直比较尴尬的3/4系统获得了新生，也标志着“数码单电”时代的来临。

目前在单电领域已经不光有微型4/3系统产品，三星、SONY也推出了采用类似数码单反相机的专业外形，安装APS-C画幅感光器件的“单电”产品，如三星NX10、索尼SLT-A55/A33，机身重量和传统数码单反差不多。

说实话，这些厂商先期推出的“单电”产品与我们当前心目中的单电产品都有一定的距离——在便携性上，如果单电这种产品不能实现接近卡片机的机身便携性，不能在单反和卡片机间实现一个合适的便携平衡点和性能平衡点，依然笨




松下GF2GK不断瘦身，更苗条

重，显然难在市场上与入门单反相匹敌。

所以真正值得选择的单电产品，是这些厂商的后续之作或更具创新性的作品。如松下GF2GK/GF3、奥林巴斯E-P3/E-PL3、理光GXR、三星NX100等等。以松下GF2GK为例，虽然继续使用1200万像素Live MOS传感器，但它的机身更小巧精致，和自家消费DC旗舰LX系列机型差不多——相比上一代产品GF1，松下GF2的机身大小减少了约19%，而机身重量减少了约7%（机身重265g），是目前松下旗下最小巧的单电相机之一，更符合当前单电的流行趋势。

索尼等品牌由于在单反领域的积累，选择了坚持大尺寸单电相机，甚至采用类似单反相机的反光板结构，以兼容原有镜头等资源，但同时也适应潮流推出了小尺寸单电相机，为了区别就被成为“微单”，即微型单电相机。



一线品牌尼康也于近期发布了单电相机Nikon 1系列，让单电市场的竞争变得更激烈


虽然EVF电子取景器的显示质量和真正的单反摄像机取景器会有些差别：例如图像色彩不鲜艳细腻，显得较粗糙和有颗粒感；无法显示所拍摄图像的最小细节等，但依然难挡其流行趋势

总之，作为一种新兴事物。当前单电家族不断壮大，其功能也不断完善，机身便携性已可媲美长焦卡片机，不仅具备电子实时取景器，可使用厂商专用的微型4/3规格或微型单电专用镜头，也可通过转接环获得其他系统庞大镜头群的支持。再配合高性能的图像处理引擎和与专业单反相机一致的菜单功能，让单电正成为潮流人士、时尚人群、强调便携的中高端用户、MM用户追捧的性能宠儿。

代表产品推荐：

◇松下GF3

参考价：4100元（含14mm～42mm镜头）



松下GF3WGK采用1210万像素M4/3 Live MOS，配置全新Venus Engine FHD影像处理引擎，配合精确对比AF系统，可实现大约0.18秒的高速对焦。重新设计的快门使连拍功能得到了改进，可实现每秒3.8张的全分辨率连拍。可拍摄全高清视频，而107.7mm×67.1mm×32.5mm，约222g的机身重量也让其性能和便携兼具。

◇奥林巴斯E-PM1

参考价：3999元（含14mm～42mm镜头）



采用1230万有效像素传感器，并沿用了PEN系列实时向导用户界面，使用者可以对亮度、灰度层次、色调、背景虚化情形等摄影参数进行设定，并可实时在液晶屏上查看更改参数后的显示效果。此外，E-PM1搭载了奥林巴斯全新开发的小型化高速快门单元，连拍性能提高到了5.5张/秒。约217g的机身重量让该机更显迷你小巧。

◇三星NX100

参考价：3300元（含20mm～50mm镜头）



三星NX100采用1460万有效像素APS-C传感器，搭载3英寸AMOLED显示屏，ISO可达6400，支持720p高清视频拍摄。此外，该机还采用了首创的i-Function智能镜头，镜头上配备i-Function按键，置于用手持相机镜头的方便位置，配合对焦环操作，使得用户快速调整各种拍摄设定，操作简单。适合注重性价比的MM用户选用。

微单相机

索尼将“微单”相机定位于一种介于数码单反相机和卡片机之间的跨界产品，可更换镜头，采用与自家单反、单电相机相同规格的APS-C传感器，取消自家单电相机上的反光板、对焦单元等设备，用类似DC的方式以主传感器取景和对焦（其实就是和其他品牌的单电相机结构一致）。由于没有了棱镜与反光镜结构，大大缩小了镜头卡口到感光元件的距离，可获得比单反、单电相机更小巧的机身，也保证了成像画质与单反相同。


“在专业机中最时尚，在时尚机中最专业”，是“微单”相机区别于单反相机及卡片机的代言词

“微单”作为索尼公司专门针对中国市场所创造的词汇，其代表机型为2010年6月索尼推出的NEX-5和NEX-3，在市场上表现抢眼。但从结构上来说，与其他品牌的小型化单电相机为同一大类。所以，你可简单地认为索尼的微单相机就是其他品牌的小型化单电相机，只是称谓稍异而已。

索尼也在不断更新其微单阵营，最新的索尼NEX-7（参考价12 999元）采用了2400万像素APS-C画幅的CMOS传感器，搭载一枚236万像素的OLED电子取景器，感光度范围ISO 100～16000，支持1080p AVCHD视频录制，高速连拍可达10fps，并且对焦速度也得到了很大的提升，同时还拥有多种拍摄模式。该机内置弹出式闪光灯，并搭载了索尼标准热靴。机身上新增两个拨轮转盘，增加了可操控性。其性能和功能相比前代产品进一步增强，必将成为明年市场上受关注的单电（微单）热门产品。

◇索尼NEX-5N

参考价：4880元（含18mm～55mm镜头）

1600万像素的NEX-5N标配可折叠式3.0英寸Xtra Fine触摸式电容液晶屏，采用TruBlack“纯黑”技术，是索尼系统中第一款具有触摸屏的数码相机。支持AVCHD的全高清动态影像拍摄，新加入的跟踪对焦能锁定对焦点。同时该机的最高扩展感光度也由NEX-5的ISO 12800提高到了ISO 25600，即使在弱光环境下也能手持拍摄。正成为MM用户和时尚人群的新宠。



非典型单电，理光GXR

GXR是老牌光学厂商理光的大胆创新，于2009年11月发布的可更换镜头组件的数码相机。从原理上看，和单电相机的定义类似，但却与我们这里提及的大部分单电相机都有很大的区别——它的镜头组件中除了镜头组外，还包含了图像感应器和图像处理引擎！





理光GXR的镜头组件（左）很特殊

理光这种特殊的设计，使其拆装镜头时不必担心像单反单电系统那样进灰，非常适合作为专业用户的备份用机。另外这种设计固化了发展速度相对较慢的屏幕、操控、数据连接、闪光灯等单元，可对要求繁多的镜头、发展速度超快的感光元件和处理引擎进行快速更新，以较小的成本为用户升级性能。但需要注意的是，由于其镜头组件很小，感光元件尺寸无法做大，一般采用和DC类似的1/2.3英寸的小尺寸感光元件。

成与败，各种结构的特色

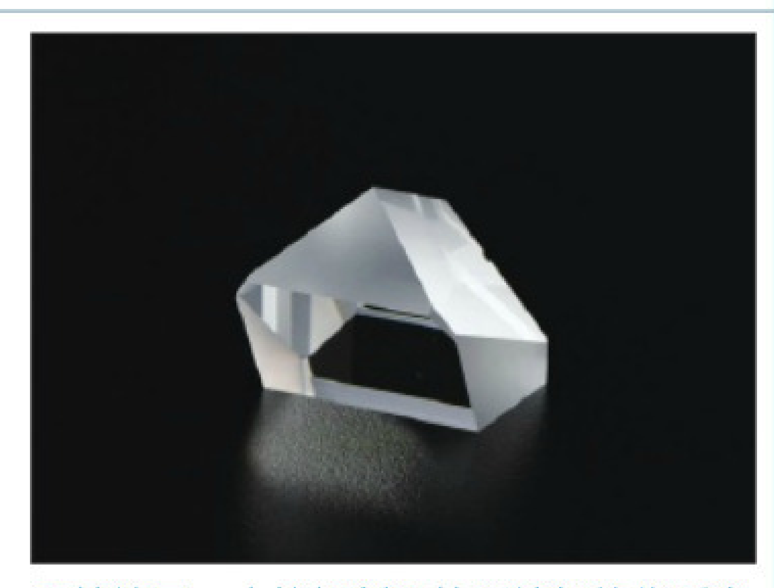
通过前面的结构和产品介绍，我们已经基本了解了3000～5000元市场的主要产品架构，不过产品架构和性能并不能代表一切，各种架构既有自己的优点，也都有难以克服的缺点，特别是一些普通消费者也可以感觉到的缺陷。

单反

优点： 拥有最出色的对焦速度和快门速度，最真实直接的取景方式。由于使用时很少开启显示屏，甚至使用中的大部分时间感光元件都不需要充电，所以非常省电。充足的空间使其可以安装最大的感光元件、最强的处理引擎，设计成最舒适的手感。

缺点： 要抬升运动的反光板和玻璃质地的五棱镜，需要较大的内部空间，两者成本都较高，后者的体积重量也不小，因此单反普遍较为笨重昂贵。其拍照和架构方式也造成视频拍摄能力——特别是视频拍摄时的对焦能力普遍不足。由于它的主要取景模式获得的是直接反射的外部光线，所以不可能在取景框中浏览DC中广受欢迎的特效模式，而虽然目前已大都支持反光板预升、电子取景模式，但厂商仍然很少提供全景模式、黑白模式等最基本最常用的特效。

对我们讨论的价位低端单反来说，还有个小问题，就是为了降低成本，光学组件规格有一定缩减，在对焦点数、取景倍数等方面都受到影响。


五棱镜是一大块切割和处理精细的优质光学玻璃，成本相当高昂，也很重

单电相机

优点： 可安装远超DC的多种高性能镜头，安装更大的感光元件，同时保留了所有DC的功能，例如出色的视频拍摄能力、特效模式、轻便易用。而且机身去掉了反光板（大部分型号）、五棱镜等昂贵组件，所以也更加便宜。

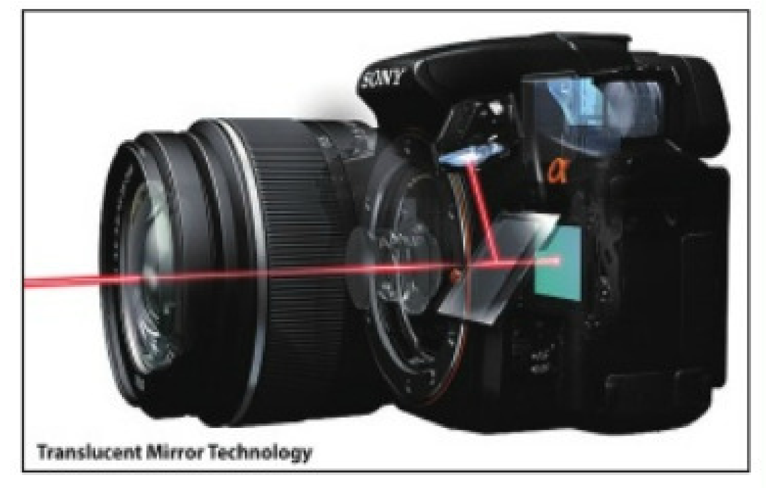
缺点： 单电相机的缺点很多继承自DC机。它采用主感光元件对焦，所以在按下快门后，必须重新刷新CCD上的对焦取景用图像，然后存储得到的感光数据，这一迟滞虽然目前已经很小，但仍然存在，对专业人士来说还很明显。单电仍然要靠分析感光元件上图像来进行对焦，远不如单反相机的专用对焦元件敏感快速，特别是在光线不足，焦点视差较小等条件下，它可能难以对焦。

索尼的A系列单电结构较为特殊，保留了不会动的“半透明反光板”，将部分光线反射到上部的对焦传感器，因此对焦能力类似单反相机，超越大多数单电相机。另外的绝大部分光线“漏”给主感光元件，并由此获得电子取景器影像和最终图像，这点则与其他单电相机一样。

在取景的直观性方面，所有的单电相机，包括索尼单电都无法与直接反射光线的单反相机相比，我们看到的都是感光元件得到的外界图像，经过这一次“转手”，我们看到的图像受到了电子元件能力的限制，亮度、质感等方面有明显的衰减，在夜景拍摄取景时还会看到实际环境中根本不存在的噪点。



新一代单电（微单）机型已经信心满满地杀来



索尼的A系列单电结构

高端、长焦DC

优点： 最为小巧廉价，不需要操心镜头配置，最多的趣味拍摄和傻瓜拍摄模式。

缺点： 关键部件指标都不算高，拍摄能力受到很大限制，典型缺点与单电相机类似。



适合的或独特的创意和构思，很多时候远比你用什么相机拍更重要

实拍效果

全景照片可获得完全不一样的留影感觉，这一效果对绝大多数单反相机用户来说，只能在电脑上进行后期合成，而较新的DC、单电用户均可直接拍摄和欣赏，这样看来，DC和单反又孰高孰低呢？另外如素描效果、局部色彩等照片，目前的单反也难以直接拍出。


用单电相机拍摄的全景照片



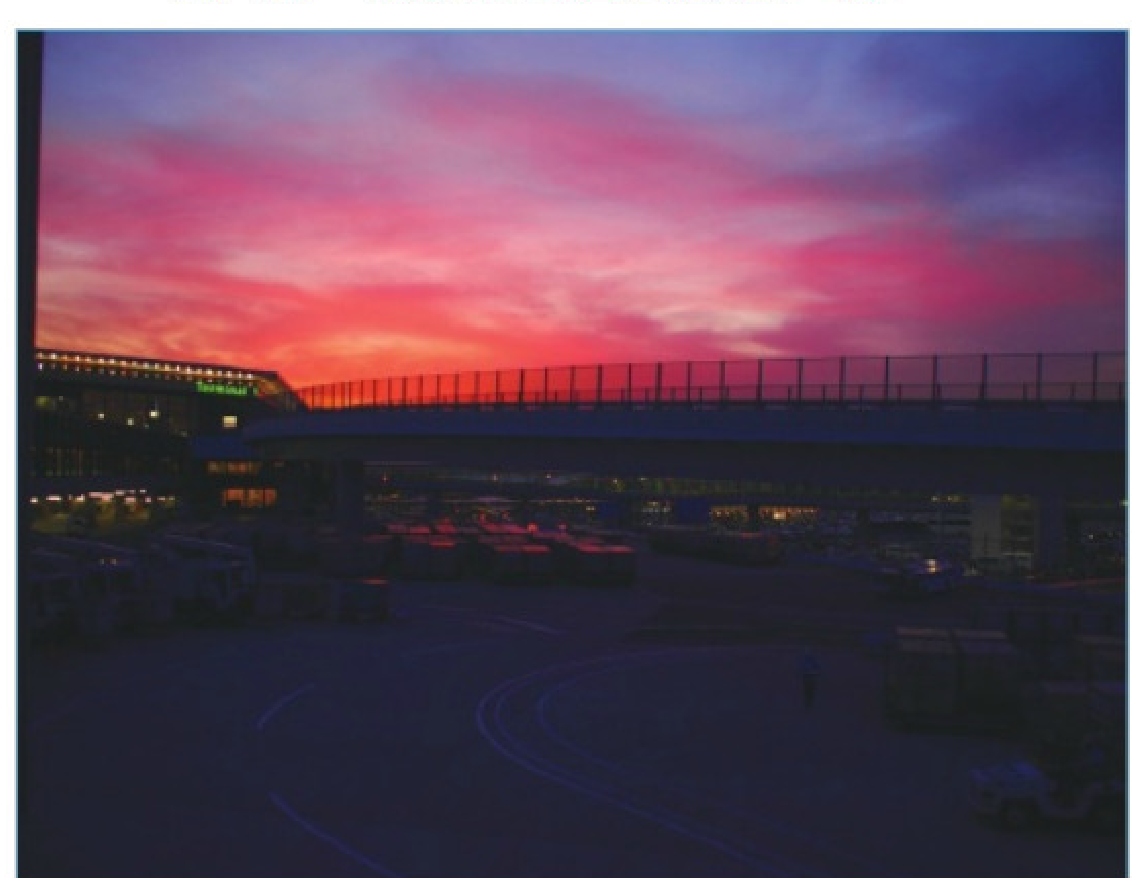


DC拍摄的“素描”效果

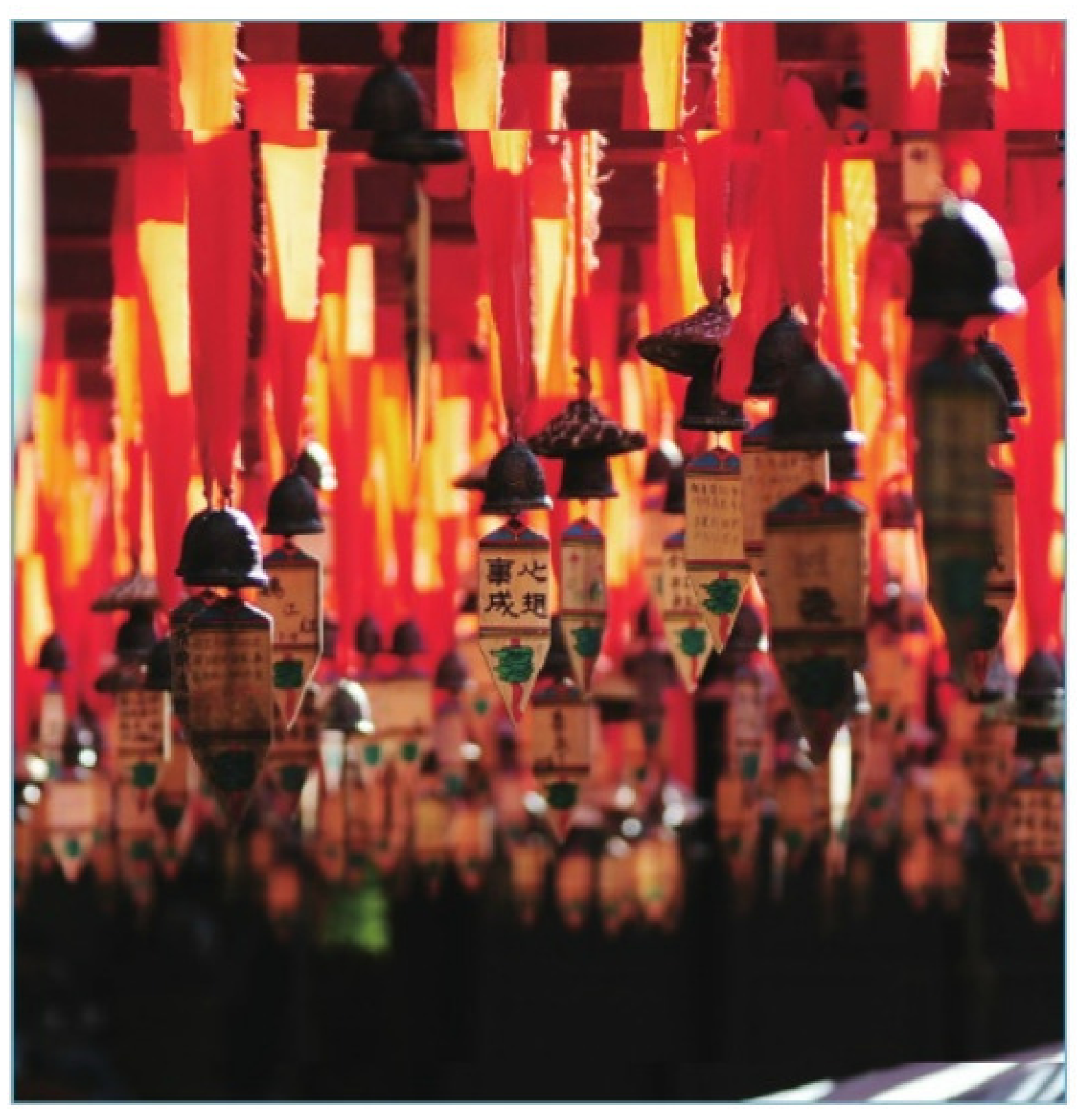


“局部色彩”特效能带来相当强的视觉冲击力





4/3系统单电相机（右）的感光能力与单反相机（左）的感光能力已经很相近





单反相机（左）更容易创作突出主体的影像，单电相机和DC（右）则更适合拍背景清晰的留影

后记

在本文中我们了解目前主流消费相机、单反、单电及一些高端机型的特点，相信对大家选购中端家用机和升级相机有一定帮助。单反机能够为人们提供一套相对完整且高质灵活的拍摄解决方案，值得主流玩家和专业用户首选。但随着相关产品技术不断发展，其优势正变得越来越不明显。特别是随着单电这样的产品出现，让入门级单反产品有了一个更强势乃至更时尚的竞争对手。适合的才是最好的，无论单反也罢、单电准专业消费DC也罢，有市场需求就证明其有存在的价值。近期单电市场的火爆，是否正意味着主流消费市场的改朝换代正悄然来临？

此外，性能虽然重要，但也不应过分迷信昂贵的高性能相机。现在主流数码相机的性能相比几年前的产品已有了较大的进步，在三分靠机器，七分靠后期制作的数码摄影领域，消费相机不一定就是“低档次”，DC的傻瓜拍摄效果已足以满足大部分用户的需求。当一个熟练取景、会操作PS乃至“光影魔术手”这样的傻瓜软件的低端DC用户，面对一个笨拙的常常手忙脚乱的单反新手时，照片获得由衷赞叹的往往是前者。



又到美剧季，高清视频装备采购

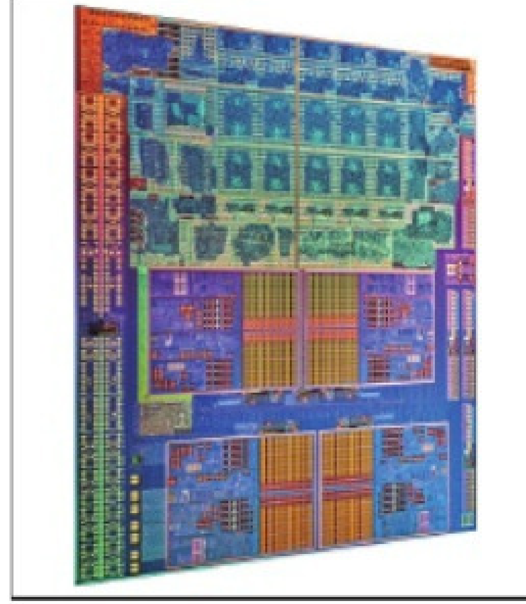
■北京 魔之左手

九十月份是属于美剧迷的月份，无论是少量即将终结一季的剧集，还是大量即将全新开始或播放新一季的剧集，都拥有无数的拥趸（小编最爱的《生活大爆炸》和《好汉两个半》也要来了哦）。而从2010年开始，大部分美剧都开始提供高清甚至全高清分辨率的选择，它们对设备的视频解码能力、存储空间、网络带宽、播放设备甚至是视频接口，都有了更高的要求。

对高端电脑来说，高清视频的下载、存储、播放都完全不成问题，但资金有限的用户，如何能以最低的代价，让自己喜爱的美剧播放效果有一个较大的跃升呢？不仅是台式机，目前笔记本电脑甚至是低端超便携本和平板电脑，都已经拥有了观看720p高清乃至1080p全高清视频的能力，对移动能力有需求的用户，在资金充裕的情况下，或者正要选购相关产品时，不妨也关注一下。

○台式机平台

能够以最低成本提供全高清视频解码的台式机配置，当然就是Intel第二代智能酷睿处理器平台和AMD的APU平台，它们都不需要安装显卡，以处理器融合的GPU即可提供1080p解码能力，并且能提供接近中低端独立显卡的3D性能。对大量下载和收集、分享美剧的用户而言，高速有线/无线网络、大容量硬盘和最新兴起的主流价位广色域面板显示器，无疑是最佳的选择。



融合GPU成为主流

一、低端自享型

低端自享型中，我们不追求效果特别出色的显示器和音频播放设备，音视频输出能力，而是在满足播放效果的前提下，更多的考虑价格。目前的A系列APU和Intel第二代智能酷睿，低端平台的总价其实非常接近，相对来说Intel平台的处理器性能更出色，而AMD平台的3D显示能力和处理器性能则更加平衡。由于电源、主板规格等限制，我们无法追求很强的升级能力，Intel处理器虽然足以支持高性能显卡，但AMD平台升级中端显卡构建的双显卡交火对功耗需求小，能利用内置GPU能力，因此更符合我们的要求，所以我们选用了AMD平台。

当然更喜欢Intel产品的用户也可选择盒装酷睿i3 2105（约850元），与H61主板（约500元）搭配，效果也相当不错，且内存容量和带宽需求较低，采用单条2GB亦可，但3D性能与我们选择的平台有一定差距。在这套配置中，也可将内存升级为更高的频率，或添加AMD Radeon 6400/6500系列显卡构建双显卡交火，都可显著提升3D性能。



我们选用非广色域广视角但性价比很高的显示器

配置	品牌型号	价格（北京）
CPU	AMD A6 3500	610元
主板	技嘉GA-A75M-D2H	699元
内存	金士顿2GB DDR3 1333×2	75元×2
硬盘	希捷7200.12 1TB	365元
显卡	/	/
机箱	航嘉暗夜H507	140元
电源	航嘉冷静王钻石2.3+版	195元
散热器	/	/
显示器	Acer S220HQLbd	909元
键鼠装	罗技MK100键鼠套装	79元
合计		3147元

二、中端多用途型

资金充裕的用户。可适当增加一些周边投资，并升级平台配置，以获得更好的性能、功能和升级潜力，特别是家庭用户，一定要考虑输出能力，例如可支持更多功能、更多设备和更长线缆的HDMI 1.4a和Display Port 1.2接口。也可在显

配置	品牌型号	价格（北京）
CPU	英特尔 酷睿i5 2300(盒)	1170元
主板	微星H67MA-E35(B3)	699元
内存	威刚4GB DDR3 1333（万紫千红）	132元
硬盘	希捷7200.12 2TB	365元
显卡	七彩虹iGame560Ti 烈焰版	1699元
机箱	Tt 指挥官	329元
电源	Tt 威龙550	399元
散热器	/	/
显示器	戴尔UltraSharp U2311H	1399元
鼠标	微软舒适蓝影4500鼠标	129元
键盘	微软舒适曲线3000	149元
合计		6470元

示器、网络设备上投入更多资金。

我们选择了支持HDMI接口的主板，可方便的连接家中的大屏幕平板电视。

三、升级配件

有能力组装高端配置的美剧迷们，完全不需要考虑为高清视频做什么优化，不过曾经的高端配置，在解码能力上也许已完全达到高清视频的要求，但是否觉得还是缺点什么呢？不妨考虑一下最近性价比飙升的一些配件，可以让爱机更好地应对高清美剧大潮。

1.显示器

近期很多厂商推出了主流价位的IPS、MVA等广色域面板显示器，价格几乎和普通面板主流产品持平，是升级显示器的第一选择。除了中端配置中选择的产品外，空间比较紧张的用户，比如住在集体宿舍或生活空间较小的房屋中，可以考虑一些分辨率达到1920×1080的21.5英寸广色域显示器，但最好将系统字体调大，否则在上网或处理其他事务时，过小的文字让人很容易疲劳。

●AOC i2252Vwe（1160元）

尺寸：21.5英寸

规格：16:9

面板类型：IPS

接口：VGA、DVI-D

背光类型：LED

响应时间：5ms

亮度：250cd/m²

最高对比度：2000万:1

●华硕ML239H（1499元）

尺寸：23英寸

规格：16:9

面板类型：IPS

接口：VGA、DVI-D、HDMI



背光类型：LED

响应时间：8ms

亮度：250cd/m²

最高对比度：5000万:1

●明基GW2240M（1150元）

尺寸：21.5英寸

规格：16:9

面板类型：MVA

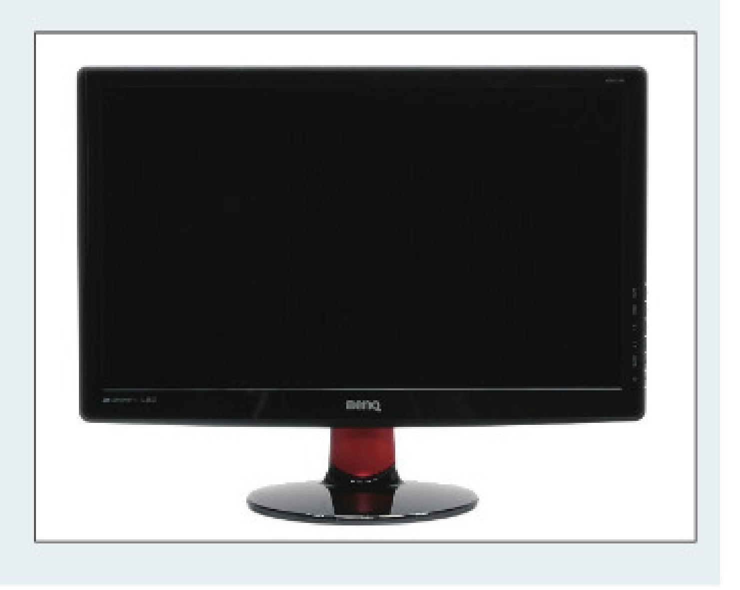
接口：VGA、DVI-D

背光类型：LED

响应时间：16ms

亮度：250cd/m²

最高对比度：2000万:1



在以上几款产品中，我们会发现低端广色域面板产品的响应速度比较低，而小尺寸产品则大都没有HDMI接口。虽然目前已经普遍使用超薄LED面板的显示器，通常都没有安装扬声器的空间，但在连接的方便程度和传输效果上，HDMI还是更适合全高清视频的接口。而且HDMI接口可以让显示器提供一个耳机接口，比连接机箱上的音频输出接口更方便。

2.硬盘

大量存储美剧的用户，可考虑单独升级一块TB级别硬盘，特别是目前推出的一些低转速低功耗大容量硬盘，非常适于做存储盘使用。

●希捷Barracuda LP（Green）2TB（500元）

转速：5900rpm

缓存：64MB

接口：SATA Ⅲ

●西部数据绿盘WD20EARS 2TB（500元）

转速：5400rpm

缓存：64MB

接口：SATA Ⅱ



●日立Deskstar 7K3000 2TB（655元）

转速：7200rpm



缓存：64MB

接口：SATA Ⅲ



目前低转速高容量硬盘的价格比较接近，2TB产品均在500元左右，但它们也各有特色，希捷Barracuda LP性能较好（参见2011年2月下旬刊相关评测），西数绿盘更重视节能静音，读写性能略差。日立则为我们带来了一款价格相当不错的，可做系统硬盘使用的高转速高性能产品。

○移动产品

对更倾向移动产品的用户，是否也厌倦了小尺寸视频和专为手持设备准备的MP4文件呢？随着移动处理器和超低功耗智能平台的发展，今天也已经出现了不少可让用户观赏更高品质视频的移动产品。

一、廉价便携本也看高清

在笔记本产品中，AMD新推出的APU平台可提供从廉价的超便携本到主流产品的全套解决方案，当然对主流本来说，Intel智能酷睿平台也完全可满足全高清视频的播放需求，但在更廉价更便携的小本中，其凌动Atom平台无法提供足够的性能。希望在廉价便携本上观赏高清视频的用户，C和E系列APU平台产品是最好的选择，相关产品在10月上旬刊中已有较详细的介绍。

二、手持平台

在手持平台中，我们认为7英寸以上、分辨率接近或达到720p的平板电脑是欣赏高清视频的最佳平台，对屏幕较小的平板电脑、MID、MP4、手机等产品，远高于其屏幕分辨率的视频并不会带来效果的明显提升，当然即使分辨率可满足要求，在小屏幕上欣赏高分辨率视频也没有什么意义，高分辨率提供的清晰细节可能仍然无法用肉眼分辨，特别是文字（最近美剧中的字幕可是亮点哦）会显得更小更无法分辨。

1.Acer Iconia Tab A100

这是一款7英寸屏幕的安卓3.2平板电脑，分辨率达到了10英寸产品主流的1280×720，而且有支持杜比音效的扬声器和HDMI视频输出接口，效果更震撼，也可连接电视或显示器播放高分辨率视频。当然其内部配置基本和A500相同的情况下，2499元的报价和可真正口袋携行（当然要比衬衫口袋大一些的外套口袋）的能力，也是选择的两个理由。



2.iPad 2

这款产品的功能性能这里就不再赘述了，在苹果iPad 3呼之欲出的情况下，京东等商铺已经开始对其进行降价促销。而一旦iPad 3上市，按照惯例，这款产品将有一次大降价，到时候就是囊中羞涩的果粉们抢购的时机了。

目前市场中还有大量7英寸安卓2.X系统平板电脑，但其分辨率大都在1027×600甚至更低，小编认为不适合观看720p或更高分辨视频。对于10寸的安卓3平板而言，由于配置功能的过于同质化，我们认为只要买价格合适的产品即可，当然如戴尔Streak 10 Pro这样的产品，价格较低但没有HDMI接口，是否符合需求就因人而异了。

三、高性价比无线路由

无论是采用笔记本电脑还是手持设备来观赏视频，都希望有一个给力的高速网络进行支持，才能更快更方便地下载、拷贝和管理视频，而目前这些产品的无线网络接口已经完全进入了802.11n时代。最近大量速率达到300Mbps的802.11n无线路由器价格降至300元以下，甚至有百元以内的产品，虽然受限于外部网络，它们不太可能带来全速的上网体验，但在无线局域网内部，能够提供更高的互相访问速度。

在选购这些路由器时，小编不建议选择那些新兴的小品牌，TP-LINK TL-WR841N（150元）、D-Link DIR-605（185元）、华硕RT-N11+（250元）都是不错的选择。特别是华硕RT-N11+的频率宽度略大，理论上可提供更多的频道，或给每个频道分配更宽的频段，降低干扰。

话说，新一季的美剧中——虽然有些轻浮、但是风流倜傥会耍宝的查理叔叔死了（《好汉两个半》），555……，小编捂脸狂奔下场。P



华硕RT-N11+

头牌新闻

腾讯应用中心强势出击

■本刊记者 魔之左手



近日腾讯公司在京举行“聚众智·启未来——腾讯应用中心品牌发布会”，强势推出移动互联网应用平台——腾讯应用中心，为用户提供丰富、好玩、贴心的应用。它将通过手机网站、手机客户端等多种形式，为国内移动应用用户提供全方位、多平台的海量移动应用下载服务。腾讯应用中心旨在为用户提供便捷的一站式软件挑选、下载、管理、更新、评价服务平台，已经在web版、wap版、客户端、高端触屏版等平台全面铺开。

在会后的专访中，腾讯公司表示：“腾讯应用中心上的应用对用户目前都是免费的，受益将依靠广告收入。它将通过门户网站、手机厂商内置客户端，以及手机QQ、浏览器等兄弟产品融合等方式推出，将来期望是在用户所期望的地方，就有腾讯应用中心的存在。”

“腾讯应用中心在这个市场已经酝酿很久了，目前需要有一个平台的身份，用开放平台的一个理念来融合更多的开发者。腾讯的愿景是打造最具影响力的应用下载平台。腾讯应用中心不会有终端的限制，也不会有网络的限制，也就是说，不会只服务于一家手机厂商，也不会只服务于一家运营商的用户。腾讯还拥有长期的积累和用户的转换能力。”

硬件店

AMD“推土机”架构16核产品正式发运



首批“推土机”出厂

近日AMD公司宣布正式发运销售其首批采用“Bulldozer（推土机）”新x86架构，代号“Interlagos”的16核处理器。它兼容现有的AMD皓龙6100系列平台和架构，“Interlagos”预计今年第四季度发布并应用于合作伙伴的系统中。最初的供货多数用于客户正在进行中的大型超级计算系统建设。另外，计划于2011年第四季度上市的8核AMD FX CPU以最高8.429GHz的频率打破了8.308GHz的原世界记录。所有FX品牌产品，包括即将上市的AMD FX处理器，都将完全不锁倍频，以便于PC发烧友超频；另外还能通过支持AMD Vision引擎的独家软件微调系统性能。

蓝宝主板在京发布



SAPPHIRE蓝宝主板发布会9月8日在京举行，会上正式发布了Pure Black（黑钻）、Pure Platinum（铂爵）以及Pure White（冰晶）3大系列6款新品。蓝宝黑钻系列主要面向超级发烧友以及超频玩家，铂爵系列主要针对游戏玩家、性能追求者，冰晶系列则定位于主流市场以及网吧市场，3个系列的产品均严格挑选电子元器件。它们还使用了双BIOS设计、LED监控以及防雷防静电等设计，以及Trixx超频工具、CPU电压负载线调整功能及Windows 7硬件监控工具。

微星举办A75主板技术交流会



9月9日，微星、AMD举办了A75小板王、双涡轮增压技术交流会，介绍了A75MA-G55主板以及APU，还讲解了双方产品未来的发展趋势。会上微星科技中国区产品经理夏耿华为大家介绍了微星最新推出的基于AMD芯片组的主板产品，包括微星目前主打的A75MA-G55。该主板基于微星军规级做工设计，拥有多项特性以及产品优势。AMD大中华区资深渠道销售经理王勇也为大家阐述了APU产品在AMD整个战略市场发展中的地位。

微软硬件2012年新品发布

微软硬件2012财年新品发布会9月8日在京举行。微软第一代多点触控鼠标Touch Mouse在Windows 7系统中，通过一指、二指到三指的手指动作，便可轻松实现对文档、图片、窗口和桌面的管理。同时会上推出的

微软灵动触控鼠标，在Arc Touch鼠标的基础上改进了触控条的响应方式，在垂直和水平方向均可识别触感。






诺基亚C2系列全面上市

诺基亚C2系列于9月16日全面上市，包括C2-03、C2-06、C2-07、C2-08，价位均低于1000元。它们采用滑盖触屏双控设计，操作界面简便易上手，内置的诺基亚浏览器和实时邮件推送功能及本地化互联网服务和热门游戏。C2-03、C2-06和C2-08支持双卡双待，不需要关机即可切换SIM卡，并能够记忆5张SIM卡设定。另外截至10月26日，诺基亚联合腾讯开展〝人人都能互联网－诺基亚C2网络梦想实现行动〞（http://digi.tech.qq.com/zt2011/mengxiang/index.htm），活动期间每个工作日将送出C2-03手机一部。



富士通再推两款高端专业商务平板笔记本电脑

富士通9月5日发布两款高端平板笔记本电脑LIFEBOOK T901和LIFEBOOK T731。它们均搭载Intel酷睿处理器平台、预装Win7专业版操作系统、可使用手写触控笔或指尖在屏幕上操控、配备热插拔模组。其中T901具备多点触控13.3英寸高清显示屏，配备nVIDIA专业独显，带有生物指纹识别系统、3D硬盘保护系统、BIOS加密技术，HDD硬盘加密技术以及LIFEBOOK锁，数据及硬件多重防护系统，可满足高端商务人群高效安全的严苛需求。T731定位于主流平板，12.1英寸WXGA屏幕采用双向转轴设计，可随意转动。



软件圈

微软发布Windows 8开发者预览版

9月14日，微软在Build大会上发布了Windows 8开发者预览版，并向开发者赠送了5000台搭载该系统的三星平板电脑。目前此版本包含32位和64位两种版本，可免费下载使用。Windows 8开发者预览版并非最终正式版，它会包含一些缺陷。另外据业内人士预计，Windows 8正式版在2012年10月后才会发布。



网络帮

北大青鸟APTECH推出“全在线”教育模式

近日，国内培训机构北大青鸟APTECH推出〝全在线模式〞教育模式。此模式利用即时反馈的特性针对每个学习者进行管理，对每个学员的各种信息进行记档，对学员学习过程中的每一个浏览页面和学习实践进行跟踪记录并生成日志返回给教师，方便教师了解学员的学习进展及对知识的掌握程度，以此对学员进行有效的教导，为个性化教学提供现实有效的实现途径。多媒体技术的应用也能更有效地帮助教师和学员完成学习。



北大青鸟APTECH职业研究院院长肖睿先生

有道翻译与阿里巴巴联合提供免费在线翻译服务

9月16日，有道翻译与阿里巴巴宣布，合作提供免费在线翻译服务。该项支持中英日韩法多国语言互译。此次有道翻译与阿里巴巴的合作，显示了有道翻译将翻译服务融入用户的日常使用行为之中并满足多元化的细分市场需求。


阿里巴巴用户可在“我的阿里”中免费使用有道翻译

晶合快评

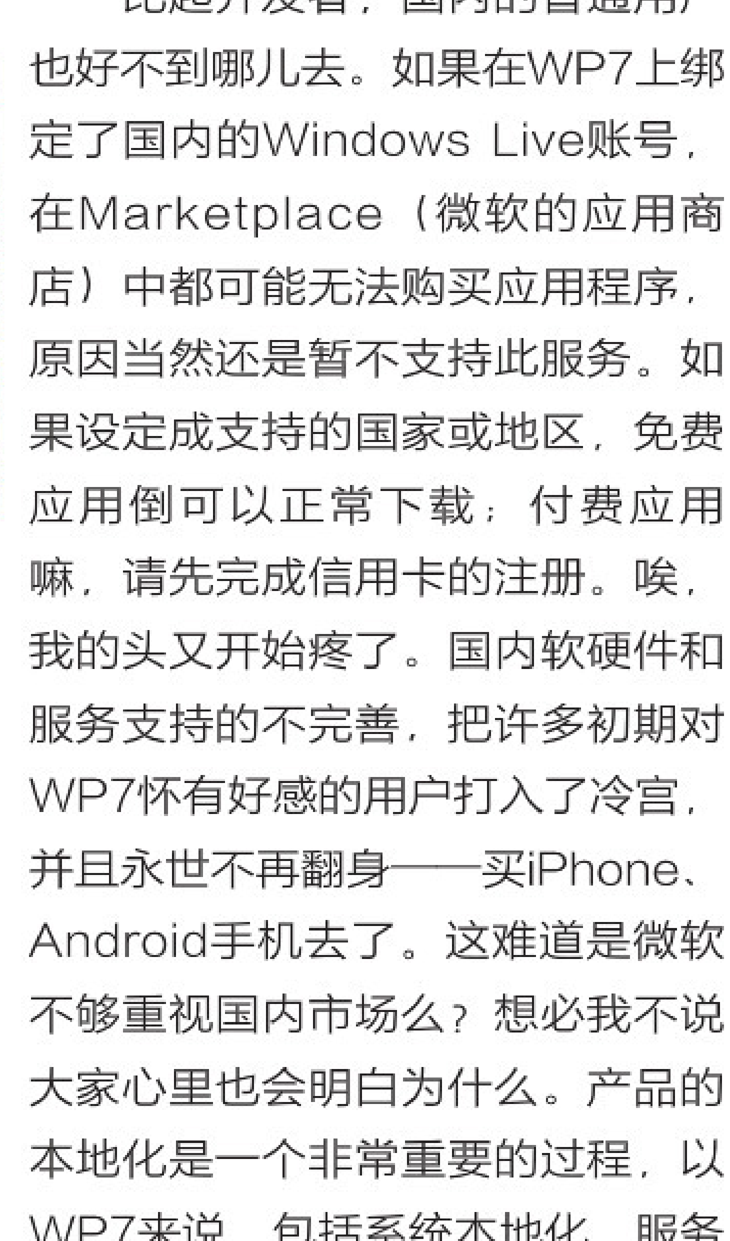
今天你吃到“芒果”了么?

■晶合实验室 世界

不知道当你拿到本期杂志的时候，Windows Phone 7 Mango更新有没有正式面向全部用户进行推送。从之前传言的9月1日正式发布，再到推迟至9月15日的传闻，微软似乎一直在与大家捉迷藏，抑或是故意流出这些新闻以增加自己的“存在感”？不管怎样，这次的Mango更新的确是一个大家伙：更多语言和输入法支持（当然包括中文）、多任务切换、联系人分组、连接隐藏的WiFi网络、全新的IE、更方便的程序管理等等500个新特性等待着你去发现。当然，为了避免出现之前Nodo更新导致部分用户手机“变砖”的尴尬情况，想必这次一定会更加小心谨慎，这不是闹着玩的！

虽然普通用户暂时还无法吃到“芒果”，但是幸运的是笔者作为一名“伪WP7程序员”（为什么是“伪”的？因为我根本不会写代码）已经早就提前用上了新版本——面向开发者的Mango测试版。就目前试用的体验来看感觉还算良好，当然也或许是我太容易满足了。测试版本发布之后，国内外的破解高手也没有闲着，相继推出了自制Mango ROM并更新了刷机教程，甚至还推出了强制收到Mango更新的程序。不过这也没什么可惊讶的，“越狱”历史由来已久，小到随身数码大到家用游戏机，哪里有限制，哪里就有“反抗”。天才的程序员们总是能从复杂的安全机制中找到有机可乘的漏洞，可谓“辛苦我一人幸福千万家”。对于这些破解的狂热分子，微软的态度先是“恐吓”，接着是“默许”，最后似乎竟变成了“鼓励”。当成功破解Play Station 3的黑客Geohot表示有意破解Windows Phone 7时，微软还向他赠送了一部Windows Phone 7手机。显然这种做法是聪明的，产品成功的关键在于吸引更多人的关注以及围绕该产品构建的良性生态系统。如果你想要获得这种关注和生态系统，就需要容忍一些任性的行为，例如允许其他人破解你的软件和硬件，尽管你并不高兴。不仅是微软，这对于所有人尤其是用户非常有益，因为它可以给你带来更好的应用和更有创意的设计。中国不有句老话么，宜疏不宜堵，正是最好的体现。





拥有典型处女座气质的世界

看起来注册成为一名WP7开发者就能够获得不少的福利，但是天上不会掉馅饼，99美元的年费就足以让很多人望而却步。而且就算你有闲钱，注册之后的验证机制还会把你整够呛，虽然现在的情况宽松了许多。想当初，大家为了不花钱就能获得开发者身份可谓是绞尽了脑汁，唯一可行的办法就是利用微软对学生开发者免收年费的政策。首先在DreamSpark上注册成为一名学生用户，然后再从长长的学校列表中找到一个可用于公共注册的以“edu”结尾的邮箱用于接收账号激活邮件。如果你以为这样就结束了那就大错特错了，随后的“GeoTrust”人工验证还要求申请者在3天之内向他们提供一份电子版的个人驾照或者身份证复印件，如果发布收费应用还必须填写一份“W-8BEN”表格并邮递至美国总部以提供纳税情况。而这一切的前提竟然是“暂不接受中国内地的开发者注册”，这不“坑爹”么？

比起开发者，国内的普通用户也好不到哪儿去。如果在WP7上绑定了国内的Windows Live账号，在Marketplace（微软的应用商店）中都可能无法购买应用程序，原因当然还是暂不支持此服务。如果设定成支持的国家或地区，免费应用倒可以正常下载；付费应用嘛，请先完成信用卡的注册。唉，我的头又开始疼了。国内软硬件和服务支持的不完善，把许多初期对WP7怀有好感的用户打入了冷宫，并且永世不再翻身——买iPhone、Android手机去了。这难道是微软不够重视国内市场么？想必我不说大家心里也会明白为什么。产品的本地化是一个非常重要的过程，以WP7来说，包括系统本地化、服务本地化、开发文档本地化和开发环境本地化等等。其中任何一个环节没有做到，都会造成整个使用体验的不佳与脱节。开发者不会为你开发应用，用户不会购买你的设备，那么你还自娱自乐什么？同时，产品本地化又是一个漫长而艰苦的过程，国家法律的原因、战略的原因甚至是不同地域的人的生活习惯的原因，都会阻碍本地化的进程。很明显，这是一场与时间赛跑的战争！好在微软一直都在努力，至少从这次Mango添加了中文语言和输入法就能够看出诚意。WP7一定会来中国，所有的困难也一定会有解决办法，剩下的只是时间上的问题，希望不会让我们等太久，更希望到时候会给我们一个惊喜。P

漫画作者：wulock

金山游戏

《月影传说》再续经典 极限群攻铸造新武侠



崭新的剑侠故事，不朽的武林传说，面对爱与恨，抉择善与恶，超脱生与死，笑看剑与侠！极限群攻动作网游《月影传说》是西山居倾力打造的武侠新作，游戏延续了单机时代温婉动人的剧情故事，开创无对象锁定武侠乱斗时代，全民皆可群攻，人人都能以一敌百！游戏不删档测试正在火爆进行，开放性测试预计将于10月中旬展开，这款西山居新作品质究竟如何，让小编带大家探个究竟。

《月影传说》开创武侠网游新视野——无锁定的极限群攻，在武功技能方面摒弃点对点攻击模式，并将现实武功套路一招一式还原，起、承、终式连招套路自由组合，进攻先手，拆招反制，装备不再决定一切！

游戏中十大门派任君选，武当、峨眉、少林、昆仑、翠烟、五毒、天王、丐帮、唐门、明教各门各派尽显江湖特色，每个派别都有独特的群攻技能与门派特色，门派间相辅相成，闯荡江湖更加如虎添翼。十大门派，30种武功套路，爽快的无尽连击，各种辅助与限制技能，体现游戏自由奔放的一面，熟练各路门派招式将是征战武林的必然途径，绚烂群攻直指武林巅峰。

《月影传说》独创武侠网游特色新系统——世家门客系统 ，在月影中，你将带领一个家族，身为当家人的你，将肩负起振兴整个家族的重任。各位大侠可在各大主城的酒肆中招募各派门客，以及宠物和物事来构建世家，一人分多角，不同角色享受不同的江湖乐趣。玩家还能派遣世家中一名或多名门客，安享受益，节省大量的游戏时间。你还可以在世家门客系统中设置援护角色，当玩家角色面临危机或困境时，可快速替换当前角色，化险为夷。玩家在游戏中获得的各类可爱宠物，都可以在世家版面进行管理，玩家不仅可以派出宠物与他人进行宠物斗兽，还能化身为宠物，拥抱自然，返璞归真，把江湖恩怨置之于后，为你展现游戏温馨欢乐的一面。

对于闯荡江湖的大侠来说，最好的试练场所莫过于关卡。游戏中为各位大侠准备了适合各个等级的游戏关卡，藏书阁、美食悬赏、风雷石窟、帝王楼、醉兰之谷、古藏剑遗址，还有更多神秘关卡陆续更新，邀上三五知己共同闯关，刺激紧张奖励丰富，稀世装备等你来拿。

玩家角色到达30级，还可以从藏剑、悲魔、飞龙堡三大势力中选取其一加入，加入势力后便可参加热血沸腾的势力战役，势力官道战、龙渊会战、三盟攻防战均为侠客设下战场，期待着大侠的英勇奋战，横扫千军，笑傲群雄。

大侠练功之余，《月影传说》每天还准备了轻松愉快的活动，捕蝶、垂钓、护镖、皇榜、每日答题等活动，为了让游戏尽显人性化，免除玩家再为每天寻找各种活动而烦恼，游戏新增活动日程提示，玩家可以选取适合自己等级的活动，还能提醒各位玩家活动开始的时间，并且只要轻轻一点传送按钮，电脑就会自动寻径，到达活动现场，与知己共同参与，享受双倍的快乐，一周七日，天天有活动，丰厚奖励等你来拿！《月影传说》还为大家准备了多种角色造型！除了人见人爱的小师妹体型，玩家还能选取动人千金大小姐，英俊帅气公子哥。

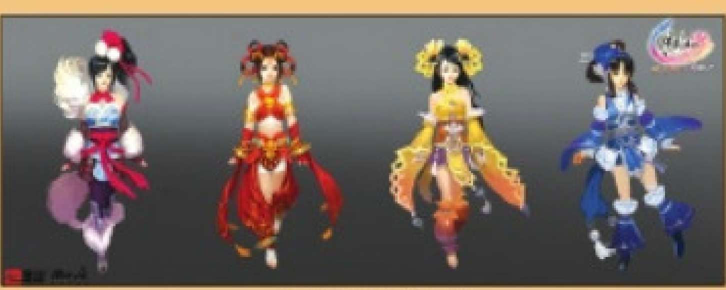
月影江湖中真可谓是，衣食住行样样有，行侠仗义游江湖，游戏中纷繁外装任君选，大侠可以在异宝斋中选取自己心怡的外装套装，外装套装还赋予不同的套装属性外，玩家也选择打造一个独特外形闯荡江湖，好刀配英雄，名衣称贵人，海阔凭鱼跃，天高任鸟飞，波澜壮阔的武林，点燃极限群攻新热潮！

全民皆群攻，人人都能以一敌百，极限群攻动作网游《月影传说》不删档测试现已火爆开启，一个崭新的武林等你来战，无商城无交易税，装备游戏全产出，打造免费网游新公平模式。金秋强势出击再创武侠辉煌，成就一代人的武侠梦想。感受极限群攻，体验武林魅力，尽在2011西山居武侠新作《月影传说》！


游戏角色：杨影枫与月眉儿


十大门派角色原画


极限群攻、火爆场面


小师妹体型


精彩江湖等你来战

多益网络



杀人于无形 《神武》天魔里攻略

在《神武》中，天魔里是一个杀伤力极强的门派，选择这个门派的人都喜欢杀人于无形的快感。今天，我们就来探讨下《神武》的职业杀手——天魔里，研究他们的加点、宝宝选择以及PK战术。

一、天魔里的推荐加点

天魔里这个门派主要有力和敏两种加点方法，笔者推荐敏耐型。天魔里的门派特色是增加暗器伤害以及5%概率出现暗器暴击，假如有了高敏捷，天魔力可以使用封住对手再用固定伤害的暗器打击对手的王牌打法！力量型的天魔前期输出较高，相对比较热门，但是到了后期跟其他职业对战胜算不高。因为到了后期，人物装备等级都上去了，宝宝属性技能好了，修炼等级提高了，而作为主攻技能的“镰鼬斩”本身虽然是二连击技能，但实际上的输出每一击只有75%的威力而已，降低了25%的伤害之后能不能破防都是问题！

二、天魔里的宠物配置

怎样的宝宝才最适合天魔里？先来谈谈天魔里的宠物技能。首先强烈推荐天魔里的同门携带拥有“鬼魂术”的宠物。因为晚上的天魔是可以潜行的，“鬼魂术”抗封（除了抗不了方寸山的“镇魂”）、倒地5回合自动复活（除非被“驱鬼”和“镇魂”给打飞），配合“隐身”简直是神级技能！其次推荐“必杀”，“隐身”和“气势”这三个技能，“必杀”能够打出双倍伤害，好处不言而喻；“隐身”在群P时效果很好，放出的宠物在2到3回合内无敌（除非对方有“感知”或地府技能“幽冥鬼眼”）；而“气势”技能可以让宠物在上场的头2回合伤害增加10%。再来是天魔里的宠物选择，笔者推荐首选马面。马面的天生技能有高级必杀和高级鬼魂术，而且身为65级携带宠，资质十分强悍！只要戴上有“隐身”和“气势”技能的护符，或直接用技能书学习，就能成为天魔里的神宠！

第二选择是55级可携带的龙须豹，龙须豹天生技能有高级必杀，同时它的速度资质很高，而且造型很酷！不过打书和配置护符的难度相对大了些，可以考虑不要“隐身”改为佩戴“剑气四射”护符，有了“剑气四射”，宠物60级最多群体物理攻击敌方3个目标，同时拥有“高级必杀”和“高级气势”的话，理论上最高能打出660%的伤害输出！



天魔里导师



乱心术+雨露千本



天魔里大门



天魔里樱花

三、天魔里的单P战法

在PK方面，天魔里的优势是拥有增加速度的门派技能，所以只要是每级加点3敏以上，在装备等级差距不是很大的情况下，90%都是天魔里先手。技能方面，可以用稳扎稳打的“忍犬召唤”或者拼封率的“魔笛”。另外，PK最好选晚上的时间，这样天魔里还能“潜行术”！一旦拥有“鬼魂术”的宠物死亡后我们可以潜行等待它复活；也可以在潜行状态下使出“影风车”（最多连续使用暗器攻击单体5次）、“吹矢”（连续使用暗器攻击单体3次，且每次都有可能使目标中魔法毒，毒可以叠加）、“背刺”（对单体使用物理攻击，不推荐）等攻击技能。豪华的技能配置再加上暗器无视防御修炼的固定伤害的特性，完全可以控制整个战局！

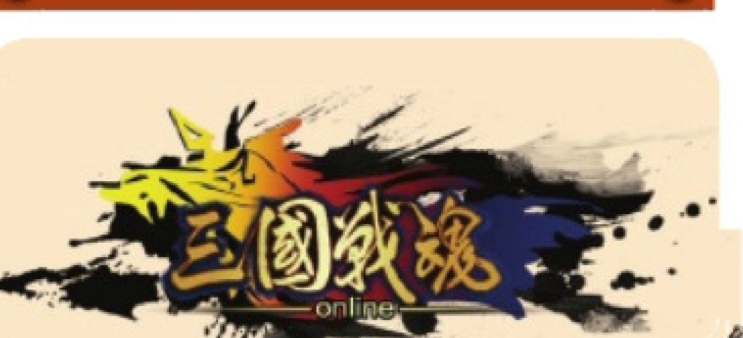
四、天魔里的群P战法

单P的王者在群P的时候该怎么着？首先队伍阵型推荐使用飞龙阵或鸟翔阵，队员的职业配搭建议选择魔王寨、天宫、化生寺、狮驼岭。先说说飞龙阵的配置。其中，飞龙阵一号位置能增加法抗，十分适合不加魔属性的天魔里；二号位置提升物防，给狮驼岭，因为一般狮驼岭是对方集中火力攻击的对象，而狮驼岭大多不加耐力，所以这个位置多少能弥补点气血损失；三号位置提高法攻且降低速度，简直就是专门为守尸帝魔王寨准备的；四号位置提速，可以给化生寺，免得比输出系队员慢而来不及拉人拉血；五号位置提升任何攻击效果，给魔武双修的天宫使用简直是让其攻击效果从战斗机提升到轰炸机的级别！鸟翔阵方面，特性是全体加速，在PK中速度优势带来的效果有多强，相信不用多说了。

以上是笔者对于天魔里的一点小小的经验和见解，希望能够对各位天魔里的同门有帮助。P

巨人网络

《三国战魂》2vN战斗升级 战魂PK之道全解析



全球首款3D伴战网游大作《三国战魂》首推2vN极限战斗模式，颠覆传统，勇于创新，必将掀起史无前例的震撼PK狂潮，10月技术测试，我们拭目以待！

2vN释义

2vN，由1v1或1vN基础发展而来，是指在《三国战魂》游戏中，玩家及玩家所培养的战魂同时出战对敌，形成“双角色”（即战魂伴战模式）vs环境或其他玩家的一种游戏对抗方式。

游戏取材三国背景，全3D丹青水墨画风细致描绘、真实还原历史城池名隘，激情重现三国名经典战役，强烈代入感的紧凑剧情设定，为万千玩家展现了一幅金戈铁马、荡气回肠的三国历史画卷！

指点江山，重塑历史，真实三国完美回归！独创角色与战魂组合而成的“双面利刃”也必将带来战斗无限快感，PK升级激情无限！下面就让我们从战魂的三种攻击模式来拆解极限战斗的PK之道吧！

被动反击　跟随护主凸显忠义

游戏中对战魂战斗模式的设定分为三种，即主动攻击、被动反击、和被动防御，三种模式各有特点并应用性广泛，玩家可根据所处不同环境进行智能选择及切换，以适应各种节奏的PK需要。

战魂召唤参与战斗之后，被动反击属于相对“和平”的模式之一，只有当怪物或是敌方主动攻击玩家或自己时，战魂才会进行防御战斗。

先期的版本测试中，游戏开放了倭寇洞、藏兵洞、观星台、将军冢等多副地下城及副本，对于拥有超强实力的精英怪物，玩家独闯禁地显然是危机重重，如能拥有绝世战魂贴身跟随护卫，顺利探入副本深处也绝非难事。被动反击的战魂攻击设定，很好的杜绝了“恋战思潮”的萌发，使玩家和战魂有时间和机会急速前行，直取黄龙。

对于那些虎视眈眈的主攻怪物，战魂也绝不手下留情，更不会给他伤害主人的任何机会，独一无二的天赋技能华丽施展，刀光剑影之间敌手只能任由屠戮，战魂忠心护主的忠良性格凸显无遗。

主动攻击　嗜血屠戮激情拼杀

不管是激情壮阔的攻城国战，还是考验操作技巧的单打独斗，战斗一旦爆发那就是火光冲天、气团如云，各路英雄各自施展绝世神功，兵戎刀俎刃锋相向，嘶吼不断血流不止！如此澎湃的震撼场面怎能少了战魂身影！不同职业的战魂纷纷集结，手持神兵同角色一起奋力搏杀……

强制攻击状态下的战魂英勇无畏，身先士卒冲锋在前，为主人寻找攻击目标，坚决打击；必要时挺身护主，以血肉之躯抵挡钢铁之击，为角色赢得灌注生命的宝贵时间，忠诚之心天地可鉴！

被动防御　忍辱负重大局为重

相较于主动攻击的亢奋血腥和被动反击的睚眦必报，被动防御显然是最为“窝囊”的一种对战态度。古语有云：“小不忍则乱大谋”，被动防御在关键战役或是生死一线之际，往往发挥重要的战略作用，千万小觑不得！两方阵营一触即发，威武将军点将布阵，英雄驾坐骑各自分拨而去，驻扎待命严阵以待，只等敌方草率落入陷阱之中。此时切忌打草惊蛇，战魂匿声被动防御立于主后，只待时机成熟即可冲锋厮杀，将敌人一网打尽！

2vN双战模式首次震撼登陆，全新PK模式即刻呈现，更多精彩尽在《三国战魂》10月技术测试！真三国，诚邀你来创造！



丹青画风描摹碧水深潭



甘宁英勇护主 挥刀制敌



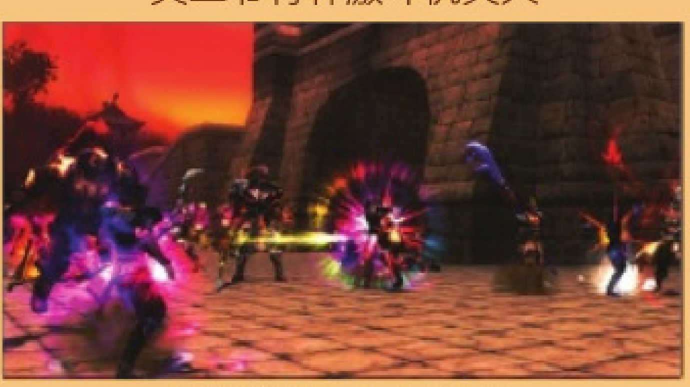
将军冢激烈搏杀



黄月英八面玲珑　不惧劲敌



关二爷竹林激斗机关人



血染残阳　攻城激战



战魂贴身护卫　防御劲敌人

完美时空

赢在起跑线 脱胎换骨的《诛仙前传》新手装备



在神魔装闪亮登场之后，未飞升冲级的新手们在飞级时总要面对一个尴尬的选择：是使用可循环使用但属性较差、根本不能满足升级效率的白装，还是使用装备绑定但属性也有点鸡肋的真仙散仙？是省钱凑合白装裸奔蛋疼到底，还是为飞级需要精炼之后直接淘汰？不过从诛仙大版开始，21套散仙和18套真仙属性脱胎换骨全面提升，装备选择从此不再困难！

新的新手真散仙一共分为三个大类，三个大类的基础属性和精炼属性都有不同的侧重，各位修真者面对门类如此繁多的装备，自然可以选择最适合自己的啦。

第一类真散仙的附加属性主要侧重于PvE，武器附加攻击和气血，而衣服头脚则增加真气上限以及防御闪避。而精炼后，其附加属性加成更则为可观，用来挂机和副本再合适不过。此外，第一类装备的获取方式简单，门贡达到一定程度后就可以从门派NPC处免费领取；而真仙则是胜石兑换或者通过活动和任务获得。同时，第一类装备的等级覆盖也是三类中最为全面的——散仙从15级开始到150级，而真仙则是从60~150级，集齐三件真仙套装还有额外的攻击和气血加成，绝对的物美价廉，冲级达人们绝对不可错过这10档散仙和7档真仙哦。



修真者如果除了挂机之外，还喜欢挑战如时空幻境和战场各种副本的话，那首选自然是增加爆击率和爆伤的第二类装备了。这类装备真仙散仙各6档，它们的附加属性和真仙套装属性与第一类相同，但是数值上更为出色，且精炼属性则更为诱人——武器增加爆伤和爆率；头、衣服脚分别是防御减暴率、命中免伤以及躲闪攻击。拥有这些更好的附加属性，除了可以进入难度更高的昆仑仙境以及斩将副本之外，在战场这种PvP场合也绝对不吃亏——升级速度更快，获得的造化、仙基还可以为飞升后打下良好的基础。



第二类装备级别覆盖不如第一类那么多，都是从75级到150级，而获得方式自然也更有难度。散仙可以从地宫副本击杀怪物掉落，真仙要使用胜石兑换。如果装备精炼较高，还可以呼朋引伴召唤队友去击杀相应等级地图的Boss，根据Boss的难度不同，也会掉落真散仙装备。不知道什么时候刷Boss？不要紧，打开诛仙启示录的经典Boss栏，推荐击杀等级、刷新线路时间都一目了然，除了装备掉落之外，还有神道和高级配方呢。



第三类装备真仙散仙各有5档，每一种的基础属性以及真仙套装属性都比前两类装备更为出色，而精炼属性也是绝对给力——武器、头、衣服和脚分别为虚抗定抗、睡抗攻击、魅抗减爆伤和晕抗防御。拥有这类高抗性的装备之后，不但可以在同等级战场中所向披靡，甚至在PK中能战胜细节较差的飞升玩家。此外，拥有高抗性还可以进入未飞升最高难度副本——幻月洞府。幻月洞府的怪有最为丰厚的经验奖励，还有高级散仙及最高门派法宝相关掉落，但它们的攻击都拥有强大的附加状态，此时第三类装备的附加抗性就不可或缺了。而此类装备在击杀各类Boss的优势也不言而喻，想要击杀掉落神道和高级真仙的昆仑和修罗Boss，没有出色的抗性是绝对不可能的。



当然，想要获得第三类装备也要花一些力气，需要用从战场中获得的天晶珠和仙基兑换，而装备等级自然也是从能进入战场的90级开始。这类装备最为推荐的当然是新区冲级的修真者，在最好的装备下自然能获得最好的游戏资源，不会出现白装玩家升级快而飞升之后后劲不足的情况，是前期投入而后期高回报的装备类型。



最后需要说明的，虽然是同类的真散仙，真仙的基础属性远远高于散仙；另外因为灵力不同，在装备淘汰后血祭得到的高级魂珠和低级魂珠数量也更多——这些用来血祭的魂珠则是可以循环镶嵌不会消失的，这也是属性较差的白装不可匹敌的地方。

腾讯游戏

《英雄联盟》（简称LoL）自从上线以来，就虏获了不少DotA爱好者的芳心，相信即使你并非是DotA玩家也已经对这款游戏有所耳闻。9月22日，LoL迎来全面公测，可以想见将有更多玩家加入LoL的世界，其中不乏一些过去从未接触过此类题材游戏的小菜鸟。今天我们就针对这些新玩家简单地介绍一下对于他们来说还只是一团迷雾的LoL，帮助他们能够尽快上手快款热门游戏。



小菜鸟的《英雄联盟》初探手册

英雄的选择

工欲善其事必先利其器，而对于玩家来说，最能直接体现玩家操作的就在于你对于选择的英雄的认知度。

相信很多玩家在初入LoL时感到非常的茫然，面对众多的英雄有种无从下手的感觉。其实可以根据英雄介绍界面的里的定位来选择自己喜欢的英雄，LoL的英雄可以分为六大类哦，分别为战士，刺客，法师，坦克，后期。辅助。笔者这里就大概说一下这几大类英雄的优势和劣势。

战士：一般在队伍里都是充当副坦的角色，既有一定的输出又非常的肉，可以保障自己的生存，但是很多英雄相对后期乏力.

刺客：根据大家脑海中的定位一样，短时间爆发强力，经常能在不知不觉中娶对面脆皮的首级，但是相对的身板十分的脆，经常几下就被对方收去人头，所以玩刺客除非优势很大，不然不要硬拼哦，当然刀锋意志这个另类需要区别对待，拥有副坦身板的刺客。另外很多刺客也可以打后期，不过基本上都不如正统后期伤害输出高。

法师：技能的瞬间爆发，敌方控制。由于LoL的技能都会受到装备的加成，所以法师不止前期强力，后期也能虎起，很多时候玩到50分钟经常能看到一个技能去1000血的法师哦，但是其极其脆弱的身板也是需要保护的。

坦克：团队中的控制技能制造者，伤害吸收者，甚至是对面CERRY的噩梦。一个好的坦克玩家就是5人的灵魂。往往带领队伍走向胜利的不是神装的队友，而是一个控制技能丢的完美的坦克。

辅助：目前版本的奶妈实在是被削的有点惨，不过补偿的AP输出还是很可观的。其实小弟我发现国服的很多玩家不怎么喜欢玩辅助经常打个几十局才会出现那么一两个，不过笔者我对那群无私玩家表示十足的敬意

后期Cerry：队伍的中心，前期的重点保护对象，很多时候前期不是很强，但是有一定装备基础后可以制造很强大的爆发输出，很多后期型英雄对意识，补刀，操作有很大的要求，特别是如何保护自己是一个后期的主要课程。不学会保护自己玩后期就是坑爹啊！另外LoL因为技能受到装备加成，所以很多法师也可以走后期，特别是地方针对你方物理后期强堆护甲的时候。

大致定义就是这样子，勇敢的少年，点开英雄介绍界面选择你心目中的战神吧！

如何对线

在选择英雄完毕之后，你接下来要面对的就是战术关。

许多LoL新人在初入游戏时最喜欢的事就是冲进塔前的草丛偷袭别









人，对于一个DotA玩家来说少了树林阴影什么的，却多个草丛隐身的系统还是很新鲜的，但是结果往往是送了对方一血。其实你不能过于信任你眼前的草丛，因为里面不知道有没有一个盖伦。

说到对线意识的话比较重要的一点当然是补刀了（对贫血的小兵进行最后一下攻击，获取其金钱）好的补刀影响着自己的经济发展，但是对线时往往无法保证自己顺利补刀，特别是近战，靠近小兵时往往伴随着敌方的骚扰。导致血量较低，容易送出人头。所以为了避免这样的窘境，出门装就显得比较重要了，出门时可以看下和自己同路的是谁，如果是一个突进型英雄或者辅助类奶爸奶妈，大可以一把多兰剑出门求一血与给对面制造压力。如果你是坦克可以一块多兰盾，既有血量又有回复和护甲。如果和你一路的不是怎么强势的英雄也可以出一鞋与三红，跑的快风险也低，红药又能保持一定的续航。远程就好办很多，猥琐流的话多兰出门也是非常不错的，如果对自己走位不是很有信心一鞋三红依然坚挺。即可骚扰后快速脱离对方射程，又方便队友支援追杀，还带优秀的赖线回复。

当战斗进行一段时间，经常因为对方的骚扰而导致你血量较低，而且无快速的回复能力时请快速后退，回家补给，绝对不能继续在线上游荡，因为不知道什么时候会冲出2个人甚至在塔下强杀你，前期塔虽强，贫血的你依然支持不了对面的炮轰。回家后也要记得带足恢复品，装备和药都可以。（小建议：250块的合计红药很多时候有保命的奇效，常备一瓶，越塔时嗑下，就有可能全身而退。即使死了也问题不大，合剂在持续时间中死在多次也不会消失哦，当然时间到了也就没了）

接下来眼也是非常重要的一环，哪怕你玩后期，不想多浪费钱插眼，但是身上必须也要一个自保眼，保护自己打钱，少死一次多出来的打钱时间绝对超过买眼消耗的价钱，甚至能帮助你击杀自以为安全了的敌方英雄。

很多时候对方血量较低，但是周围小兵比较多，这时候不能过于冲动，前期小兵的攻击伤害是很高的，它们还会集中攻击对它们英雄造成伤害的敌方英雄。

草丛不止是逃命，更是骚扰杀人的良好隐蔽场所，躲在草丛里的一个英雄给对方的压力是非常大的。

如何去帮助队友进行Gank

虽然LoL是一个推塔游戏，但是前提建立在装备领先也就是经济领先上，这时候击杀对方英雄压缩其经济，与增加自己经济显得尤为重要。但是看着一幕幕为Gank不管自己身在的兵线，杀一人被破一塔的情况相信实在让许多老鸟泪流满面。所以大家在帮其他路进行Gank的时候请确保己方兵线比较靠前，或者兵线上有队友，这时候就可以去帮助中路或者下路击杀敌方英雄，需要注意的是，绕后的Gank成功率比旁边切入的高哦。这里我说个小技巧，在自己线上的时候多看看友军的对线情况，观察敌方血量，如果血量相对比较低就可以去Gank了，这时候你可以和你队友沟通下，准备Gank。alt+鼠标左键点小地图，不用过于顾忌，直接冲上去，很多时候因为高强度的对线，队友视野会出现盲点。如果靠近敌方的时候敌方有明显的后退举动就千万不要躲在附近的草丛里等待机会，因为很有可能敌方的友军正在赶过来，而你就暴露在对方的视野中。

少年，朝着胜利的殿堂前进吧

LoL相比DotA英雄联盟的节奏感更强，更快。小团战爆发率也非常高。因为英雄联盟的地图小很多，所以视野显得更为重要，所以各位玩家请身上常备一个眼，不要以存装备为借口，一个眼，少死一次的价值，哪怕是3个眼逃过对方一次Gank就是大赚，如果是因为你的眼抓到对方，那就更是物超所值。

看完笔者的啰嗦，相信对各位玩家有一定的帮助。在英雄联盟中，每个英雄的特色都十分的鲜明，相信大家很快都会找到自己喜欢的Hero。







搜狐畅游

一款网游，无数种玩法 趣说《鹿鼎记之步步惊心》里的小游戏



如果你痴迷“切水果”、“战僵尸”等趣味休闲游戏，智能手机上的游戏平台是个不错的选择；如果你偏爱智力策略类游戏，那么PSP、NDSL或许是你的最爱；如果你喜欢大型RPG网游，那还是电脑给力。啥？以上游戏你都喜欢？那就来网游《鹿鼎记之步步惊心》里尝尝鲜吧。

《鹿鼎记之步步惊心》于2011年9月19日公测，是一款集穿越、武侠、幻想等流行元素于一身的时尚网游。在游戏中，玩家们不仅能够亲身体验康熙年间“九子争帝”的传奇故事，还能玩到手机平台、PSP、NDSL以及电脑平台上数百个流行于世的趣味游戏。你若不信，请接着往下看。

阿哥战僵尸

在神秘人士的操控下，一群僵尸在一个寂静的夜晚悄然潜入若曦的家里。奉主人之命，这群僵尸想要除掉若曦。

危急时刻，众阿哥挺身而出，挡住了僵尸们的去路。不过，这些阿哥各有傲气，彼此间很难合作，必须靠玩家们充当指挥者，将他们的能力悉数发挥出来。四阿哥的贯穿性物理打击可以击退一条直线上的僵尸，八阿哥的光球效果则可以对范围内的敌人进行伤害，而九阿哥、十三阿哥等角色也分别擅长剑气攻击和念力伤害。同时僵尸们的种类也是多种多样，妖狐速度灵敏可以躲闪部分攻击，小僵尸可以进行远距离攻击伤害阿哥，而僵尸王将臣则拥有超强的防御能力可以抵挡多轮伤害。如何才能保护若曦不受伤害？就看你的指挥才能了。

格格切水果

喜欢“切水果”游戏？那就来《鹿鼎记之步步惊心》趣味游戏大厅里玩“格格切西瓜”吧。游戏开始后，各种水果在空中飞舞，而包装豪华的贡果与皇上的玉玺也会夹杂其中，切中贡果可以加分翻倍，切碎玉玺则会龙颜大怒自身难保。

同时游戏中还提供了同屏切水果的多人游戏，大家可以比比谁切的水果最多，看看谁最先切碎玉玺惨遭淘汰。

烧烤食物

在完成师门任务时，掌门人以权谋私，让我们烤一些美食供他品尝。作为酬劳，掌门人为我们准备了大量修为值。只要将美食烤好，我们就能获得这一奖励。与掌门人对话后，烧烤小游戏开始。点击火炉，将食物放在烤架上。之后，肉串会经历半熟、全熟、烤糊三个过程。我们必须在食物全熟后（颜色较深），迅速将食物从烤架上取出，动作要快，否则烤糊了就无法完成任务。

调配药剂

掌门人的私事还没完。吃完美食后，他昏昏欲睡，却突然想起自己答应送给朋友的药剂还没调试出来。于是乎，这一重任又光荣地落到了我们头上。与掌门人对话后，我们会得到一个装有药剂的瓶子。在瓶子上方有一个进度条，进度条内有两个标记。一个标记代表当前的调试进度，另一个标记代表任务需要完成的进度。我们必须摇动瓶子，在30秒调试时间结束时，使当前标记进入任务标记的范围，方能完成任务。此游戏会给予大量经验值。

矿山寻宝

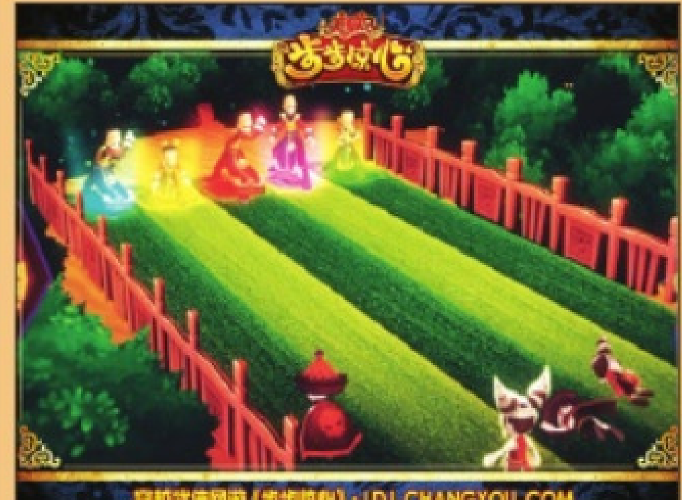
每天晚上20:20，20级以上的玩家可以在三大主城的吆五喝六NPC处，组队参与矿山寻宝活动。活动开始后，来自不同服务器的两队人马分别坐上矿车，在蜿蜒曲折的轨道上一较高低。轨道旁边有经验球、打造图、鉴定符、作物种植等有利于我们的物品；也有闪光灯、混乱炸弹、定时炸弹等对我们有害的物品。

综述

若曦的梦境、格格连连看、敲打木桩、火场逃生……《鹿鼎记之步步惊心》里的趣味小游戏多得举不胜举。若大家真感兴趣，不妨穿越到大清朝，亲身体验一番。



进活动大厅，玩趣味游戏



众阿哥齐心协力战僵尸


切水果，比手艺


吃烧烤咯


坐上矿车去寻宝

汇众教育

做游戏设计高手
零起点跨越高薪 将兴趣转化为终身职业



也许，你在观望；也许，你在质疑；也许等待更多的人用经历去证实一切，而机会却与我们失之交臂。游戏行业，让愈来愈多的年轻人放飞梦想，收获成功。来自河北的杨娜（化名）用备战一年的亲身经历，再一次诠释了游戏行业的契机。

杨娜是一位从大山走出的女孩儿，一件娃娃装，剪着齐眉的流海，清纯的眼神中充满了探索与求知的希望。即使与她初次相识的人，在随意的攀谈中也总能被其质朴、爽朗的性格，积极向上的生活态度所深深感染。看到杨娜成天乐呵呵的，周边的人不解的问道："你怎么整天笑眯眯的？"这时杨娜还是亮出了自己的金字招牌——灿烂的微笑，自然的答道："既然生之为人，当然每个人都有烦心事。但是，如果大家都成天耷拉着脑袋，垂头丧气的，我想即使幸运之神愿意眷顾，最终也会被吓跑的。"

其实，与其说这是一种豁达的处事哲学，不如将其归为拥有一个良好的"心态"。一位哲人说："你的心态就是你真正的主人。"一位伟人说："要么你去驾驭生命，要么就是生命驾驭你。你的心态决定谁是坐骑，谁是骑师。"的确如此，杨娜就是在这样成熟心态的正确指引下，翻阅着人生的智能宝典，慢慢打开了走向游戏世界的另一扇门。



战场



学员作品——战士

仅仅是职高学历的女生，在这样一个竞争激烈的社会形势下，靠学历不成，靠力气不成，选择技能培训成了杨娜和家人思前想后的最终决定。但是什么样的技术能让她在10年，20年甚至一生的职业生涯中用之不竭呢？杨娜和亲戚朋友查阅了不少资料，游戏行业从2002、2003年在国内刚刚起步，几年发展下来不管从市场价值分析还是从就业形势来看，都非常乐观。与此同时，也带动着周边行业的发展，与个别行业风火一时截然不同。尤其，伴随物质生活的日益提高，精神需求档次提升，娱乐愈来愈成为日常生活中不可或缺的重要组成部分。于是，杨娜最终选择了人才缺口较大的朝阳产业——游戏行业，做为一生追求的目标。

刚刚走进校门，这个对游戏只有兴趣而达不到骨灰级的小姑娘，没有专业基础，没有实战经历，甚至起步的课程都有些难度，在汇众教育北京公主坟（游戏）校区老师们的鼓励下，她凭着一份对游戏事业的执著，每一天，每一步都走的坚实而稳重。专业老师通过与她沟通，感觉她本身还是非常有创意，思维也很细腻，所以建议她选择游戏美术设计专业。开始的原画学习对一个没有基础的孩子来说确实是比较枯燥的，但是杨娜本着不浪费一点时间的原则，每天都会绘画到疲惫为止。大家都知道美术功底不是一两个月就能见效的，但是杨娜的绘画水平并不亚于和她一起入学有基础的学生。她就是凭着这股韧劲挑战着别人认为的不可能。

有了比较扎实的功底和端正的学习态度，杨娜把学习当成乐趣，在软件学习的过程中她的成绩也是非常优秀，记得一次生病，高烧到38.7度，她还念叨着会耽误课程。对此，汇众教育的老师深表理解，毕竟这是一个把学习，把游戏事业看的比生命都重要的孩子。专业老师没有任何怨言到学生宿舍亲自为她补习功课。用杨娜的格言说："古时寒窗十年，我才辛苦十个月，如果再坚持不下来，那将来就真的没指望了"。

从原画创作到软件应用的学习，这个可爱的小精灵不放弃每一个知识细节，不允许自己有半点马虎，包括后期的项目实战，她从一个职高毕业的小丫头成长为一名成熟的准职业人。"机会只会留给有准备的人"金秋九月，杨娜完成了为期一年的学业，顺利结业。功夫不负有心人，在汇众教育教学老师的悉心教导下，杨娜最终顺利通过两家游戏企业的面试、复试，并如愿以偿的签约莲华慧聪北京国际教育中心。一路走来，没有什么运气可言，正确的选择、不懈的努力和一个良好的求知平台成就了一个游戏爱好者。

面对选择每个人都会有所思考，但思考不等于逃避，机不待人，杨娜正是给自己了一个真实的定位和明确的目标，才使这条路走的踏实而稳重，收获是可喜的，我们在欣喜之外也祝愿这个清纯的小姑娘在未来游戏制作的道路上能飞的更高，走的更远！创造新的辉煌！**汇众教育北京公主坟（游戏）校区　　网址：http://gzf.gamfe.com**

头牌新闻

引入真人光影技术，《诛仙前传》发布会震惊四座

■本刊记者 8神经

9月15日下午14时，完美世界（北京）网络技术有限公司在北京广播大厦1号演播厅举行《起源·诛仙前传》公测发布会，会上《诛仙前传》揭开了神秘的面纱。作为《诛仙》系列网游正统续作，3D玄幻网游《诛仙前传》聚集了极高的人气。《诛仙》故事中跌宕起伏的情节和扣人心弦的爱情感动了无数人，而《诛仙前传》将揭开起源之谜，破解《诛仙》故事中诸多未解谜团，并呈现更立体化的修真世界，带来更多新鲜有趣的创意玩法。

《诛仙前传》中两大英雄职业神裔太昊和人族焚香也将现世，展开拳与火的宿命对决。为了制造两大阵营的对战气氛，现场座次安排鲜明地分成了人神两大阵营，神裔一族火把围绕，人族一派战旗飘扬。另外，现场还分阵营派发了不同的抽奖券、文身贴纸、两大职业的别致造型。现场播放了的《诛仙前传》的官方视频，还独家首播了全新CG宣传片。在全新CG宣传片中，鬼厉、碧瑶、陆雪琪三个经典角色华丽出场，让玩家在唯美的画面中重温游戏中的美好时刻。真人专业社团——东北零壹动漫社启用22人强大阵容，全景式呈现《诛仙前传》的众多职业。与以往不同，《诛仙前传》发布会独家采用Watchout多角度光影视频，特邀武术高手进行精彩表演，更神奇地诠释两大职业的特性，所有观众都被现场亦真亦幻的光影效果所震撼。随着完美世界（北京）网络技术有限公司副总裁王雨云女士上台和雷蛇公司嘉宾拔出诛仙剑，《诛仙前传》闪耀到来，让我们一起探寻起源之谜！



诛仙剑闪耀出鞘


真人光影互动视频表演掀起了现场的高潮

晶合新作

Koei Tecmo宣布《三国志12》2012年发售

TGS 2011展会上，光荣（KOEI）正式宣布《三国志12》（Romance of Three Kingdom 12）将于2012年发售。本作距离前作已有5年时间，目前仍然在开发中，首批登陆平台为PC，支持使用Windows操作系统的平板电脑及触摸屏操作。《三国志12》将采用本系列中正统的“扮演势力”的游戏系统，并将全部重新绘制武将全身像。战斗系统方面，将采用“即时战斗”模式。另外，本作的推荐配置要求为Pentium 4 1.7GHz，内存256MB。



《开心大陆》启动内测

蓝港在线旗下3D轻动作冒险网游《开心大陆》于9月28日启动不删档内测，官方还将向参与测试的玩家派发“开心大礼包”。《开心大陆》提倡简单轻松、快乐至上的游戏模式，去除了繁琐的任务，强调操作感及打击感，注重游戏性和娱乐性。



《鹿鼎记之步步惊心》正式公测

9月19日11：00，搜狐畅游携手唐人电影打造的穿越类武侠网游《鹿鼎记之步步惊心》正式开启公测。电视剧



《步步惊心》中的内容将在游戏中重现，并以开放式剧情架构展现隐藏剧情。此外，在全新剧情基础上，游戏推出了3D江湖社区，玩家可以到此自主地用家具、花鸟等构建一个属于自己的虚拟世界。

晶合热点

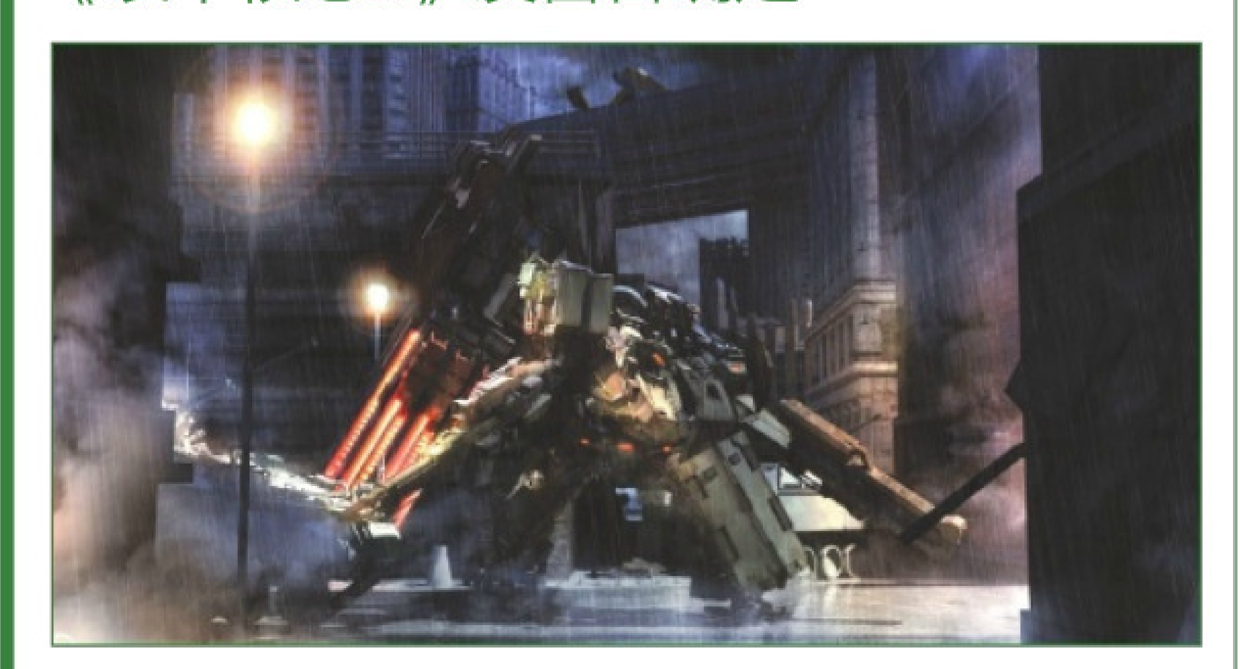
集趣发布百玩手机游戏平台

集趣信息技术（www.playbyone.com）于9月16日正式发布百玩手机游戏平台，兼容Android、Symbian、iOS三款手机操作系统。此平台具有强大的互动性和高效性，将网页游戏、Flash小游戏引入了手机，并提供互联网



Flash资源的筛选整理及搜索体验平台。它还实现了重力感应、虚拟按键、多点数控等多种功能。让网页游戏变得更加丰富多彩，更加无处不在、乐趣无穷。

《装甲核心5》发售日确定



《装甲核心5》原定于今年10月20日发售，但因PS3版公测延期，为收集玩家反馈意见并对游戏进行修改，官方宣布游戏将延期至2012年1月26日发售。本作将继承前几部中关于“速度”和“力量”的关键优点，寻找能给玩家带来新鲜体验的特性，展示非人力所能及、只有机械兵器才能做到的力量与速度，带给玩家酣畅的战斗感。

《死亡空间》开发工作室被关闭

《死亡空间》的开发工作室，Visceral Games旗下位于澳大利亚的Melbourne工作室于9月19日被关闭，目前EA并未对此发表任何评论。Visceral Games墨尔本工作室的内部人员在两天前就向媒体透露此工作室将被关闭。该人员还表示，此工作室在过去三年里正在开发一款Xbox 360和PS3平台的3A级大作。

《暗黑破坏神Ⅲ》可破坏元素

在目前《暗黑破坏神Ⅲ》的测试中，很多场景可以被破坏并加以利用。例如可以通过地上的开关控制吊灯掉落到地面以完成一些“目标”并获得额外经验值奖励。同时还有一种场景只能由怪物破坏，玩家无法破坏，但这些破坏不会对玩家造成伤害，仅引起场景的变化。



Windows 8将支持跨平台对战

近日微软项目经理Avi Ben-Menahem宣布Windows 8将集成Xbox LIVE平台。微软将做许多图像优化工作，使得Windows 8进入游戏的速度和游戏表现能有很大提升。同时，Windows 8版Xbox Live预计将支持漫游即时存档、漫游存储空间、游戏管理存储、头像奖励、人物形象、好友列表和社区、游戏成就和玩家积分、多人游戏以及实时运算服务。此外，微软还将使Xbox LIVE支持非同步多人游戏，允许PC玩家、主机玩家和手机玩家同台竞技。



《英雄无敌Ⅵ》10月13日全球发行

目前，百游正式对外宣布，《魔法门之英雄无敌Ⅵ》将于10月13日零时起全球同步发行。游戏将首次加入战网内容，中国也将同步开通战网区域，方便玩家在线联网对战。



晶合快评

你家大人和你一起玩游戏吗？

■晶合实验室 8神经

根据ESA进行的2011年美国游戏玩家调查报告，有一个让我感到有些意外的结果——那就是美国游戏玩家的平均年龄达到了37岁，其中18岁以下的不到18%，18岁到49岁的为53%，而50岁以上的玩家竟然占到了29%。在美国，50岁以上的玩家居然比18岁以下的玩家还要多得多！这是个什么概念？感觉美国人似乎年龄越大反而越喜欢玩电子游戏，或者说，他们更乐意将一些业余时间花在电子游戏上面。

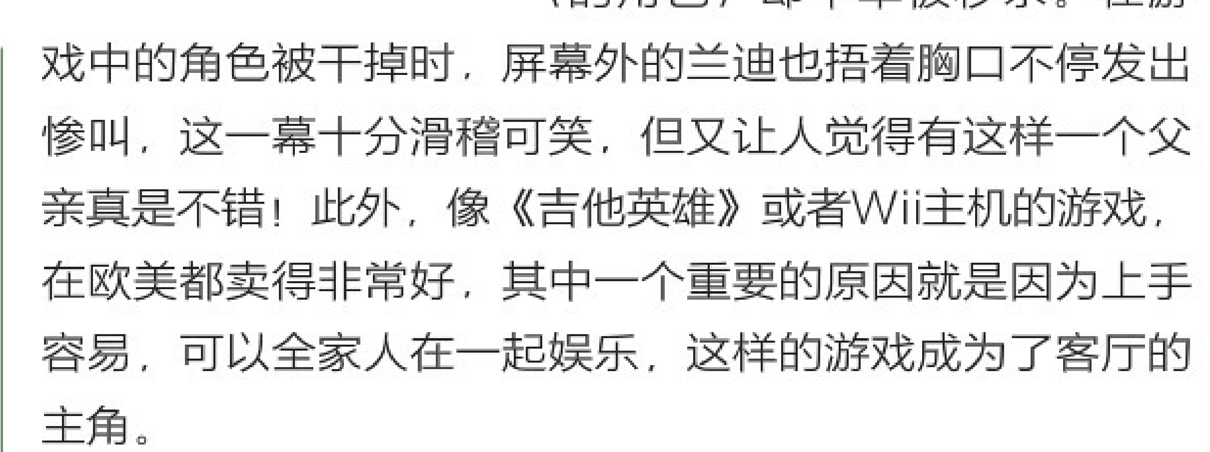
那么在中国呢？在这方面比较详细的调查报告似乎并不多见，笔者找到一份2007年由国内知名网游门户网站和上海艾瑞市场咨询有限公司联合推出的中国网络游戏玩家年龄调查报告，不出意外，这份报告显示中国的网络游戏玩家中35岁以下的人群占了95%，一个压倒性的比例。如果说在中国是年龄越小的人群越喜欢电子游戏，想必不会有多少人反对。难怪一直以来很多成年人都把电子游戏看作是让青少年“玩物丧志”的东西，各类叫嚷着要像“虎门销烟”一样销掉电子游戏的专家教授层出不穷，并借此沽名钓誉，广收财源。

为什么中国和美国在玩家年龄层上显示出这么大的区别？笔者虽然去过美国，但是呆的时间太短，没法用亲身经历来理解这个问题，只能试图用各类影视作品中出现过的情节来理解一下。在美国，如果你是个一味沉迷于电子游戏的孩子，那么毫无疑问，你肯定不会是一个很酷的，在学校很受欢迎——尤其是受女孩子欢迎——的孩子。美国年轻人在学业上的压力似乎并不像中国孩子那么大，而且他们的业余生活还比中国年轻人更丰富。在学习里最出风头的男女生往往是橄榄球队的四分卫和啦啦队队长，他们总是天生一对，然后是组建摇滚乐队的孩子，擅长街舞和极限运动的孩子……总之一句话，你得健康而活力四射，像个年轻人。如果你是个宅男又要想获得女生青睐，最不济也得是个擅长电脑网络的“技术帝”，因为没准将来你就能成为下一个马克·扎克伯克（Facebook创始人，世界上最年轻的亿万富翁）。但如果你只喜欢在电子游戏里挥舞着电锯杀僵尸，那么你的社交圈和受欢迎程度只怕就有些堪忧……


拉风的8神经

简单来说，年轻人在美国游戏玩家中占的比例并不算大，大概是跟他们可以选择的娱乐方式丰富多样有关，因此电子游戏还不能算是最具有诱惑力的娱乐方式。在这方面，中国的孩子们非不愿为，实不能为。一切以学习为重，尤其是上大学之前，千军万马过独木桥，晚上连看个电视都可能没时间，更别说别的娱乐了，这就是大多数中国孩子的生活现状。在这样的前提下，以学习为借口让家长买台电脑，再趁机玩玩游戏也就成了最廉价可靠的娱乐方式。

那么美国为什么会有那么多玩游戏的成年人呢？在大受欢迎的喜剧电影《40岁老处男》里，男主角是一个喜欢收集各类宅物和玩电子游戏的大龄剩男，当他刚交到的女朋友上门拜访时时，他的哥们儿们要他把家里的各种模型和游戏机都藏起来，免得把对方吓跑。可见美国的成年人虽然玩电子游戏，但如果一把年纪了还沉迷其中，那也算是一个异类，并不被社会所认可。那么美国的成年人都怎样玩游戏，玩什么游戏呢？根据ESA的调查，美国大约有72%的家庭都玩各类电子游戏（包括PC和家用机游戏），大约9成的家长会花时间去了解孩子都在玩些什么游戏，半数以上的家长表示通过游戏增加了他们与家人和朋友的相处时间，游戏在其中起到了积极的作用。瞧，对于人家来说，大多数成年人会跟自己的孩子一起玩电子游戏，电子游戏并不是引发家庭矛盾的导火索，反而成为了家庭的凝聚力。在《南方公园》某一集中，斯坦的爸爸兰迪因为被儿子嘲笑自己不知道《魔兽世界》，偷偷进入游戏中发愤图强练级，后来更得到了暴雪赠予的“万千箴言之剑”，在最后的大战关头交给了斯坦，自己（的角色）却不幸被秒杀。在游戏中的角色被干掉时，屏幕外的兰迪也捂着胸口不停发出惨叫，这一幕十分滑稽可笑，但又让人觉得有这样一个父亲真是不错！此外，像《吉他英雄》或者Wii主机的游戏，在欧美都卖得非常好，其中一个重要的原因就是因为上手容易，可以全家人在一起娱乐，这样的游戏成为了客厅的主角。



中国的成年人有多少还喜欢玩电子游戏，并且理解孩子们玩游戏的行为呢？在老一辈人里恐怕不多，受传统观念所限，他们能允许孩子们玩游戏就算很开明了。和笔者同样年龄的很多朋友都升级做了父母，大家均表示将来会合理地引导自己的孩子玩电子游戏，希望我们将来都做得到。此外，也有一些成年人喜欢大把大把砸钱地玩网络游戏，图的就是一个在游戏里的面子——对此笔者的看法是，如果说孩子们沉迷游戏会“玩物丧志”，那么成年人还这样玩游戏，只能说根本连“志”都没了。P

漫画作者：阿克斯纳颗粒塔

“为什么僵尸游戏/电影的主角越来越帅（靓）？”
“为什么僵尸越来龙套化了？”
“为什么僵尸游戏/电影的剧本越来越像是由僵尸大脑构想出来？”
“为什么拿僵尸秀枪法、刀法、拳法和腿法成为了一种时尚？”
“为什么僵尸游戏/电影同质化趋势愈发明显？”
……

以上“十万个为什么”的答案，不仅仅在今日的僵尸题材游戏，也在今日的僵尸题材影视作品之中



品电影，玩游戏，战僵尸

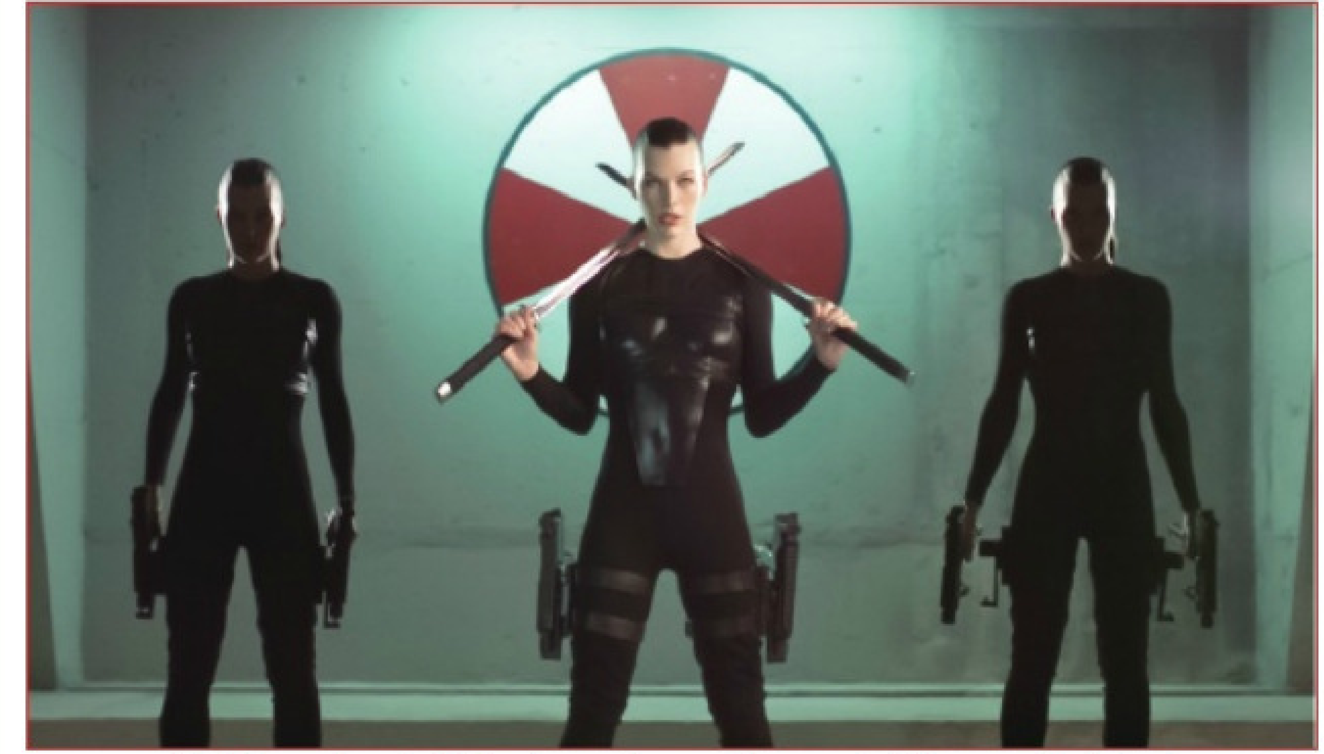
■江苏 十大恶劣天气

毫无疑问，去年《生化危机——来生》（Resident Evil：Afterlife）是有史以来从市场角度看最为成功的游戏改编电影，也是有史以来最烂的游戏改编电影之一。然而，电影质量有多烂，它的票房便有多火，着实让看完电影便陷入暴走状态的“生化”迷看不透，一句“烂片中的奇葩”已经无法解释其中的玄妙。

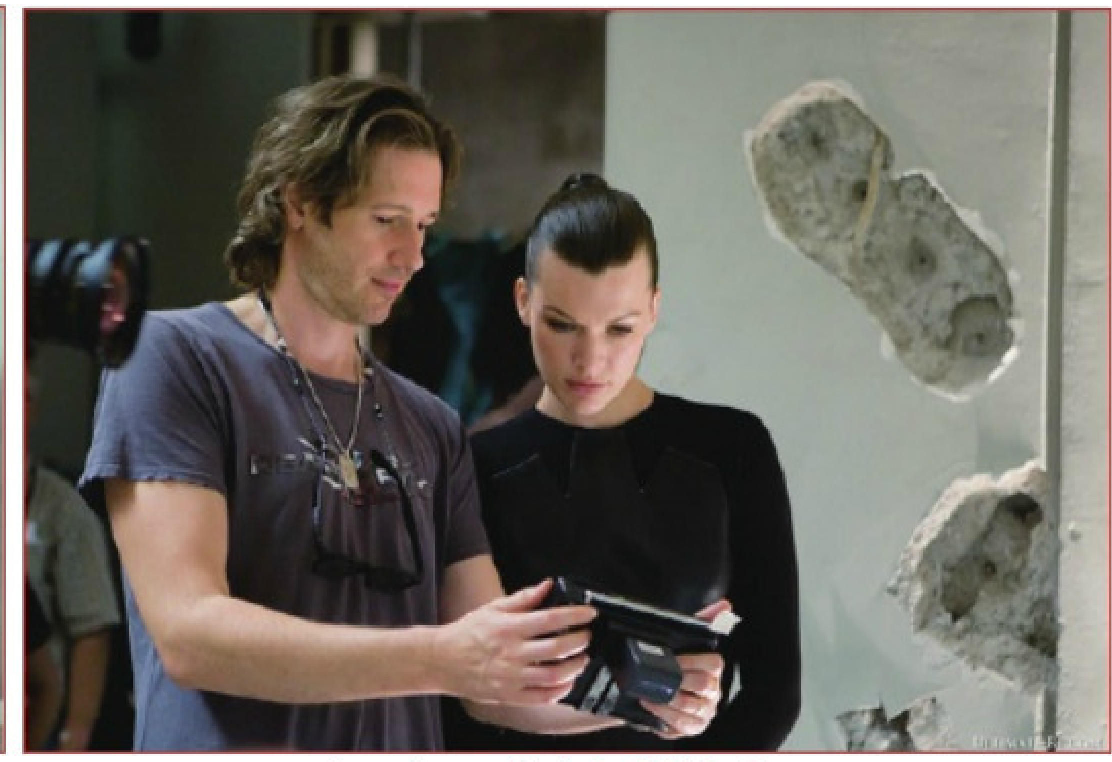
刚刚看完《生化危机——来生》的人，大概会有如下几种反应：怒目圆睁、青筋暴涨，恨不得虎躯一震，把导演抓过来用麦林枪射成筛子……有此种冲动的观众，肯定是“生化”玩家；带着不屑的神情，将这份《刀锋战士僵尸版》《爱丽丝无双》《生化酱油群侠传》《越狱特别季——逃出僵尸堡》的大杂烩勉强吃掉，散场便将刚才100分钟的记忆连同没有吃光的爆米花一起丢进垃圾箱……这类观众肯定是好莱坞动作大片的粉丝，“这点小打小闹想坑爹？没门”；还有一类观众，带着希望越小，失望越小的态度走进影院，结果在接下来的一个半小时时间内尽情享受捡彩蛋乐趣，影片中出现的大量游戏元素，让他们发出了“靠！连这个都有！”的阵阵赞叹，并且在观影结束之后若有所思，对游戏电影的拍法有了新的认识。如果你属于最后一种观众，那么恭喜你，你真正看懂了《生化危机——来生》，也掌握了欣赏今日僵尸题材电影与游戏的要领！

越瞎编 越快乐

游戏改编电影很难成功的一个重要原因在于剧本的质量，这种现象之所以产生，本质在于故事对于游戏而言充其量只是一份调料，而对于电影而来说却是灵魂。用处于可有可无地位的游戏故事为基础去打造电影剧本，无异于要人用一堆垃



老婆多了对于身兼编剧和导演二职的Pual来说都不是什么好事



瞧，这不是夫妻店合伙坑人吗？


“抓胸蜘蛛”的第二功能是让美女变野人吗？


找不到像的没关系，可不能随便从马路上抓一个人换身行头就开演啊

圾食材去做满汉全席。

当然，电子游戏不乏电影级别的剧本存在，但如何处理原作与改编的尺度最难把握，先入为主的死忠粉丝们对电影一定会更加苛刻更加挑剔，为了照顾到他们的口味，按照翻拍片的模式全面复制游戏的剧情和人物，只能让游戏迷拿电影当大型Cosplay欣赏。由于游戏在世界观和叙事方式上与电影的区别，为了照顾到普通观众的口味，必然会将大量的篇幅放在解释一些具体的概念上。其典型结果就是像《寂静岭》电影版那样，在解释表里世界的设定上花费了很多笔墨，而结果却是吃力不讨好——游戏迷感到索然无味，而电影观众也从糊涂走向更加糊涂。只取游戏的基本背景和少量的人物关系重新组织剧情，乍看起来确实有些沽名钓誉的味道，而且从外观上肯定无法讨玩家群喜欢，但这却是唯一可以在游戏和电影之间找到平衡点的剧本处理方式了。

你一定会猜到，下面我要将鲜花献给《生化危机》电影版第一集的故事了。为什么导演Pual Anderson可以在乔治·罗梅罗面前摆谱，将这位“现代僵尸电影之父”托人送来的剧本直接丢出窗外？因为第一集的剧本基本上没有游戏角色们什么事：研究生化病毒的安布雷拉蜂巢基地瞬间陷入死寂，智能电脑系统“红色女王”自动开启防御系统将400多名科研人员集体屠杀。把守蜂巢大门的Alice&Spince齐齐失忆，无人得知真相。于是，围绕Redqueen的失控和蓝色瓶子被摔碎，耍帅时间只限出场的特种部队和迷一样的性感女神Alice一同带领玩家探究真相。 前半段，人与电脑斗智斗勇，3人死于华丽丽血腥腥的激光网切割，Redqueen才揭开集体屠杀是由于T病毒外泄。后半段，Redqueen被强行断电，感染了T病毒的丧尸、地狱犬、舔舐者迎来了追捕鲜肉的Happy Hour，同时，记忆碎片不断闪回，拼出真相，凶手原来就在身边！

纵观4部“生化”电影，第一部的剧本可以说是与游戏关联最小，仅仅只是保留了安布雷拉公司这一舞台，一个游戏角色都没有登场，但无论是故事还是叙事，放在悬疑科幻片中也可以称得上是上佳之作。不过在当时观众们可不是这么想的，他们迫切希望电影可以回到游戏的轨道上去，说白了，就是看到更多游戏角色的出场以及用大银幕演绎的游戏名场面。于是第二集中全面复制了游戏2、3代中发生在浣熊市内的僵尸狂潮，Alice的使命不再是对抗安布雷拉的野心，而是东奔西走，引出游戏角色们的出境。电影和游戏、叙事和耍噱头的关系开始出现本末倒置，一切都开始像神棍化、奇幻化的方向快速发展。继《灭绝》中居然耍起女版《北斗神拳》之后，《来生》的剧本已经是支离破碎，大部分片子的时间都用来铺叙故事，而故事又和游戏不同，让游戏迷在为自己的游戏逻辑而困惑的同时，电影剧情又非常清晰地告诉游戏玩家们：俺们在瞎编，俺们在骗钱。导演从《刀锋战士》《黑客帝国》中抄袭经典动作元素东拼西凑到一起，配合着很潮的卖点，比方说给日本观众找Hign点的中岛美嘉，用于挑逗中国观众的“米帅”，以及忽悠全世界观众的“3D”。总之是哪个能吸引眼球就来什么，而“生化”的招牌早就被抛到了脑后。

Pual Anderson的“游”光“戏”影

一旦以最坏的恶意去揣测Pual的用心，“生化”四部曲的发展路线显然就是在不断挑战游戏迷承受力和烂片的底线。但真正的游戏迷很快会发现，其实Pual一直都是在用属于游戏制作人的思维方式来拍电影——如果将“生化”电影与《战神》（GoW）系列放到一起类比，我们更能体会到电影所体现的游戏思维：奎爷与御姐Alice以苦大仇深的姿态出场，导演在角色通向成功的道路上设置重重障碍，而角色则一路过关斩将刷经验、刷技能。在这一过程中，二者开始从“Mortal”向着“Immortal”的方向发展，奎爷体内的神性开始显现，换了Alice，则是T病毒所带来的越来越强的战力提升。在一个接一个有惊无险的高潮场面之后，奎爷变成了伸出一个小指头就可以夷平一座城市的战神，Alice则进化为了“怨念一出，玉石皆焚”的超级女赛亚人，总之此时再想伤到他们一根汗毛就必须考虑动用一下核弹了。

想继续编故事，编剧说咱们“鸭梨不大”，只需在下一作开场10分钟以内让玩家享受一下随意踩爆敌人乐趣之后，再伸出一只脚将主角踩回白板状态，一切即可从头来过。于是我们看到了人挡杀人、佛挡杀佛的奎爷每每在新作的开头，就很快享受了被打入十八层地狱的待遇，那些从被打扑街的英雄和众神那里搜刮的一身劲骚装备，也被无情剥下之后送入废品收购站。在另一个世界，悲剧也即将降临：《灭绝》片尾，Alice已经顿悟出了用一个眼神就可以实现瞬间清场的神技，并且还网罗了一老票美丽性感不打折，能力略微打点折的系列克隆人姐妹，磨刀霍霍扑向安布雷拉在东京都的老巢，真不知道威叔手下拿几个烂番薯、丑鸟蛋如何招架——这势头比起GoW2结尾的奎爷骑着大地之母盖亚，带领着黑麻麻一片穿越而来的泰坦冲上奥林匹亚山实施暴力拆迁的场面，也有过之而无不及啊！

其实，大凡游戏玩家，看到这里都隐约感受到了牛×哄哄的主角也嚣张不了多久了。果然不出所料，GoW3的盖亚老母玩了把穿越便直接跨入更年期，波塞冬随手丢出的一个海马便把她直接整废了，其他泰坦们也非常知趣的在众神脚下表演高台跳水。同样的“杯具”照样扣到了Alice们的脑瓜子上面，于是我们便看到了关于克隆人的历史遗留问题刚刚开场就被非常暴力地处理完毕，而且Alice还被威叔的一针血清还原为了人类，人物等级和攻防数值全部初始化。最后，连本片的官方中文译名都叫做《生化危机之“战神”再生》，这还不能说明问题吗？

纵观4部电影和5部游戏的发展，我们可以很清楚的看到这样一个特点：二者均越来越注重打斗场面（系统）的设计以及演出效果的华丽度，所带来的就是视觉上的效果成倍提升，故事对于“生化”的作用则在逐渐丧失。其实我们不必指责《来生》贯穿始终的扯淡特色，它的改编对象——《生化危机5》就是这样这样做的。小林裕幸一心想在高清时代打造一个Bio4的威力加强版，对视觉和演出效果的一味追求，导致主线故事变成一地鸡毛，游戏以本末倒置的方式炫耀起耍酷，人物、故事、情感越发空洞，造就了一个支离破碎的狗血杂烩。不过，无论老玩家如何指责编剧、人设和关卡设计师脑子集体进水，照样无法对游戏在各大平台上销量的全线飙红产生任何负面影响。安布雷拉倒没倒管我鸟事，合作模式和佣兵模式才是游戏的精髓，玩家要做的就是将故事和场景的束缚丢到脑后，全身心投入到更单纯、更刺激的战斗中去。甭管什么合理性，将最威猛的武器，人气度最高的角色通通搬来，丢入足以撑破显示器的僵尸海之中即可。于是我们看到了Chris怀抱火


不管你对电影第二部有多少的不满，在这身装扮之下，都会瞬间远离那无穷的怨念


不能说导演没研究过游戏，电影中对付刽子手要射击背后弱点的情节，与游戏中设计如出一辙



第三部可谓是一车一车往大银幕里面拉经典游戏角色，就连卡洛斯也没有放过


奎爷很愤怒，后果很严重！编剧总是在每一代正篇作品的开头随便找一个理由，就把我们的奎爷打至扑街清零状态

神炮追忆州长大人的劲爆场面，看到了娇小玲珑的瑞贝卡、左轮男巴里等从犄角旮旯发掘来的“历史人物”随意乱入。《生化危机》系列电影所体现的，不正是这种游戏精神吗？挑战人类智商下限的剧情让人不忍心去推敲，整车拉来的熟悉角色让观众备感亲切，节奏感十足的战斗场面使我们畅快淋漓，一波未平一波又起的影像冲击，让观众在限定时间内获得了足够多的视觉愉悦，这不正是佣兵模式所追求的娱乐感吗？

殊途同归

作为一部电影，《来生》的缺陷在于它几乎不存在什么戏剧性和冲突性，故事存在的唯一目的，就是引出熟悉的角色，串起有限的场景（关卡）。Pual根本就没打算将《来生》当电影来拍，他是在用电影的方式来为我们献上一次流程攻略——这才是最原汁原味的“游戏改编电影”。它间接回答了僵尸题材电影、游戏为何走上高度同质化之路的根本原因——正是因为体味故事，感受气氛已经不再能满足今日僵尸游戏玩家和僵尸电影观众的娱乐诉求，让受众在规定时间内获得更多的娱乐感，成为了电影和游戏制作人共同的追求目标，还在纠结“恐怖感”“故事性”“里昂还能不能搞上艾达”“威叔究竟挂了没有”等等劳什子的人，你们统统都已经Out啦！

充满压抑感的末世氛围、精彩的故事、紧凑的叙事方式什么的，对于今天的僵尸题材全都已经成为了浮云，这就是僵尸题材电影、游戏的现状，它的出现是一个历史必然。在电子游戏由于技术限制而在表现手法上难有作为的时代，制作人员必然会加大对故事、角色的投入力度，以此来增强玩家的体验感，这也是在《生化危机》和《潜龙谍影》诞生时代疯狂炒作的“游戏电影化”的实质。当“真·多边形”时代到来之后，随着硬件平台性能的飞速提升，设计师的想象力得到了彻底解放，设计的重点开始从“好看”向“好玩”过渡。于是乎，再喜爱Bio前3部游戏模式的玩家，也不大可能为了好看而忽视了好玩：人家都可以控制个武将在战场上乱跑、割草了，咱们却只能用别扭的“坦克式”操控方式控制着主角，在到处上锁的狭窄空间内转来转去；隔壁开发间整出来的红衣白发帅锅可以大剑狂砍、大枪乱射、大炮开兮轰各路妖魔鬼怪它娘了，咱们只能一路躲啊躲，避啊避，只为了憋一堆麦林子弹到关底去砸老怪。认着死理不放的三上真司弄出了ReBio和Bio 0这两个将旧有模式做到了极致，而结果却让越来越多的玩家陷入纠结之中的作品，Bio也在短短两年时间内就从白金作品蜕变为了NGC平台上的小众产品。三上真司后来幡然醒悟，摆正了“看”和“玩”各自的地位，对游戏系统进行了一翻大刀阔斧的改革，同时又保留了系列生存压迫感，使得这一系列重获新生，这一成就套用一句官话讲，就叫做“适应时代发展的新要求，满足游民群众对僵尸游戏的新期待”。

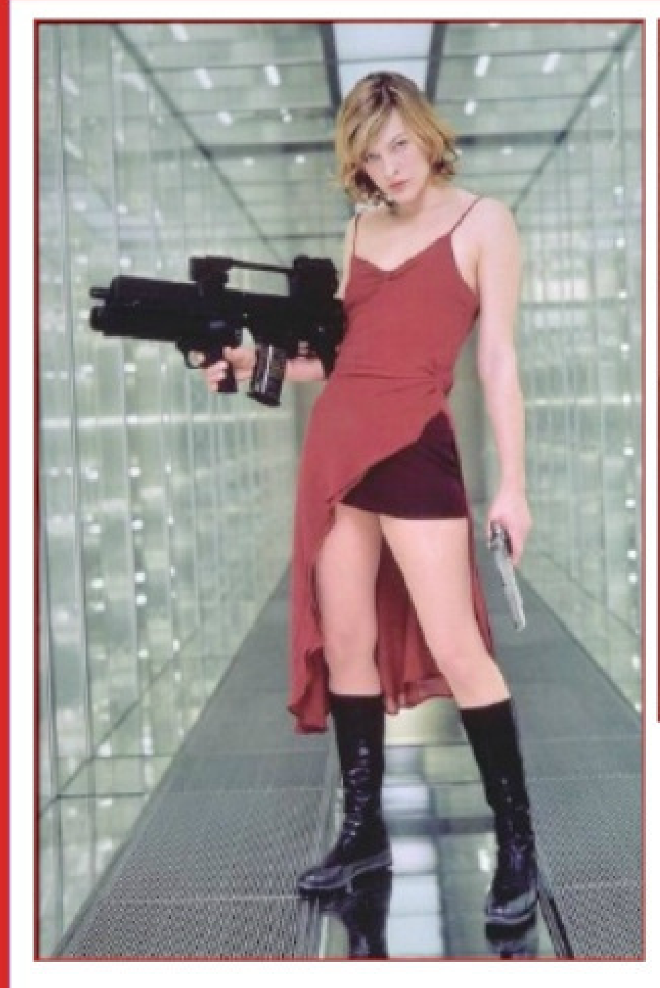
僵尸游戏的今天，同样也是对丧尸片的高度概括。其实，僵尸这玩意天生就是制造戏剧冲突和张力的高手，就拿一个常见的场景来说，一个密闭的场景中塞入了一打幸存者，有一人被咬但不知是谁……这比拿劫机犯、恐怖分子和“小三”当作制造矛盾的借口有效一万倍！可是，作为一个拍到泛滥成灾，几乎所有能让人新奇的料都被用过乃至恶搞过的题材，想推陈出新就变得非常困难。老罗梅罗在接下来的30年时间里把所有的可能性都拍完了，到了新拍的《僵尸岛》里面，只能寻思着在“人性”这个领域发掘，结果晚节不保，弄出了一个雷作。

在僵尸片的这种现状之下，无人有能力，也无人敢于去创新，结果大家就一味的往这种类型片上去堆噱头，我们看到的情况就是主角越来越美型，战力越来越高，武器越来越夸张，僵尸则是从恶心指数和规模上成倍提升（你要是不设定僵尸已经弥漫全球，你简直都不好意思跟别人打招呼！），而其出场地位却与主角演出用的道具无限靠拢——先唬人、再显眼，最后被成片割草……在这种大背景之下，最保险的拍法正是像《来生》这样，将各种要素全部罗列一遍，然后做到相对给力即可。

如果你一直在关注僵尸题材，那么你一定发现了希望之所在——没错，正是初看疑似山寨，结果越看越带劲的美剧《行尸走肉》（The Walking Dead）。紧张情节、惊悚画面、人尸追逐战这些必备元素应有尽有，动辄扯肠子、流脑子的重口味画面，就连正宗美式爆浆儿片也自叹不如，但这些却不是导演所追求的表现乐趣，更不是这部


无论是角色设置还是武器特性，《行尸走肉》都很有“死剩四个人”的味道


战斗中大量运用越肩视角、主视角和肉搏攻击，看来《行尸走肉》导演也是同道中人啊！





左图：当年电影第一部中的"红色女王"AI和激光网两大元素，都被CAPCOM借鉴到了游戏中，从侧面也可以证明游戏制作组对电影还是认可的

右图：脱离了廉价的僵尸背景、杀戮表演和逃生主题，而回归了人性和伦理，《行尸走肉》能否给今日高度类型化的僵尸游戏有所启发？

迷你剧的全部。尽管TWD不可避免的采用了一些僵尸片的套路，但它却抛弃了这一类型片廉价的生存和拯救主题。作为首部活死人题材的美剧，TWD敢于把叙事重点放到幸存者的人性和末世背景下的伦理冲突之上，而不是一味采用美剧的狗血手法来制造冲突、吸引眼球，甚至第一季的最后都没有搞一个"Cliffhanger"来吊观众胃口。影片忠实复制了原著漫画中的末世氛围，这群幸存者在面对如此绝境的时候，没有琼瑶阿姨式的哭天喊地，也没有威风八面的好莱坞式硬汉救万民于水火，他们所演绎的正是人类这种感情动物在绝境下的真实行为反应。观众们同这群末日行者一道，接受了令人绝望的现实，为了活下去而踏上危险旅途，在死人复活、生人僵死的癫狂世界中前行，不为希望，只为了他们心中残存的人性……

是的，这才是我们想要的僵尸题材作品！它是在人物、故事、情怀、场面、气氛、刺激等各种元素的完美结合，回归故事，立足于角色，着眼于人性冲突的处理方式，所代表的并不是狭隘的复古风格，TWD用回归原点的方式，为僵尸题材困境的破局提供了一种可能性。我们需要《生化危机》新片继续呈现的火爆杀戮，我们同时也需要即将播放的《行尸走肉：第二季》和同名游戏版中的文艺气场给我们的心灵震撼。

胃口被吊后的淡定与期待

这种充满文艺范儿的僵尸震撼，在今年2月份《死亡岛》（Dead Island）的预告片中就已经让我们感受了一次。尽管反游戏人士和"主流媒体"纷纷表示对"刻意表现一个小女孩惨死的全过程"进行了激烈的抨击，然而这段CG以正序和倒叙两种叙事方式和两个不同时间轴穿插出的华丽剪辑，配乐由深沉的钢琴独奏带出，配合着提琴细腻而忧伤的音色，烘托出了美丽、恐怖绝望、激烈的混合氛围。全片没有一句对白，每一个镜头都充满了死亡和血腥的画面，然而观众却通过父亲奋力拯救女儿的行为，让我们看到了亲情的伟大和人性的光辉，充满艺术气息的每一帧画面都深深触动了玩家的情绪，同时也恰到好处的表现了游戏"肉搏战僵尸"的基本玩法。两条叙事线汇聚于父亲即将在房门外抓住女儿小手前的瞬间结束，在倒叙镜头下，正在奋力扑向父亲的女孩（此时已经被咬）变成了与父亲的分别，这个充满忧伤和留恋的画面让无数的玩家们不可救药的爱上了这款游戏。可以说，《死亡岛》的玩家们很大程度上是在这部CG预告片的作用下购入了这款游戏。信息爆炸时代已经让玩家们掌握了充分的避雷要诀，想靠一段Trailer就让大批游戏者对其所表现的作品趋之若鹜，这无异于痴人说梦，而这样的奇迹就是发生了！

也许这是因为僵尸根本就归入不了"恐怖"题材，它无非就是这个套路——血肉横飞、残肢遍地、众叛亲离。没有心理的惊悚、没有人吓人的邪恶、没有妖魔鬼外的骚扰，有的只是一群行尸走肉，有的只是诉说如何应对这种套路的套路。与那些还可以玩些黑色幽默、生存恐怖、人性反思的电影相比，僵尸们在游戏世界中的命运更加悲惨——它们如今根本就是用于被各种割草的道具，仅仅是推倒它们的难度不同罢了。倘若是《丧尸围城》那些总是有着不靠谱职业的主角，出场的僵尸必然是速度缓慢、血量偏低、攻击方式单一化……简言之，就是"肉鸡"化，因为这样出来的感觉才爽快。而倘若主角是猛男打女，手中武器又很无比劲爆，则僵尸们自然不是皮糙肉厚就是行动迅捷，甚至还可能强塞点AK47、RPG什么的给它们耍呢！但万变不离其宗，弄死它们的办法不外乎拧颈、爆头、枭首、腰斩、大脚狂踢、老拳猛捶这几种形式，区别也仅仅只是按一下键就砸死一大片，还是需要按几下键才能砸死一小群罢了。与电影相比，其实僵尸题材游戏更加需要一种情怀，而《死亡岛》的这段CG，正是让不停割草僵尸的玩家们感受到了这种埋藏在内心深处的渴望，甚至之后有坊间传言说《死亡岛》是一部《暴雨》（Heavy Rain）式的"互动惊悚电影"！

瞧，《死亡岛》的这段制作精湛且艺术水平极高的预告片几乎产生了病毒营销式的链式反应，然而"缺钱不缺德""恪守业界良心底线"的Techland和Deep Silver公司居然没有跟着起哄，用经过精心剪辑过的实机演示片段，配合上等的对白和音乐来继续扩大这种口碑效应，而是直截了当地表示"《死亡岛》只是一个第一人称的动作游戏，其内容是各种

爆浆儿场面和生存主题”。尽管如此，依然改变不了玩家们对这款期望中的“艺术向僵尸大作”的热情。拿到游戏之后，很多玩家的失望并非是因为游戏质量（国外媒体普遍对其打出的8分（满分10分）应该是一个比较中肯的评价，反映出了制作组的诚意与良心），而是因为“僵尸情怀”的缺失。

成功的僵尸题材游戏，其标志性的特点就是鲜明的风格，就拿CoD系列的僵尸模式来说，它本来只是CoD5通关后的一个奖励模式，然而一推出就大受好评且火爆异常，给你一张地图，一名或几个玩家团结一心抵抗僵尸的全方位进攻，DLC给游戏规则带来的变化让这一模式可以常玩常新。“死剩四个人”玩的就是合作，合作得好则势如破竹，反之则是寸步难行；《丧尸围城》则是玩僵尸题材中司空见惯的生存主题与轻松、幽默氛围的混搭……尽管预告片中“僵尸爆发背景下的大爱无言”这一氛围很难在《死亡岛》的沙盒机制中重现，但其实这款作品拥有一个可以让自己在同类型游戏中站稳脚跟，甚至一鸣惊人的底子，这就是分外给力的生存系统——没有现成的枪械供你轰僵尸，无论是武器、食物还是改装都要就地取材、亲自动手，所有的“灭尸工具”都有独特的耐久度和使用方法，没有可以让你感到优越感的逆天武器和技能。看上去，《死亡岛》可以帮助“僵尸控”圆一个梦，这就是在一个以现实生活规则为基础的环境中，利用你能找到的一切资源和能想到的一切办法活下去的“真·僵尸游戏”。

《死亡岛》中僵尸们的给力指数应该算是同类题材中首屈一指的，即便是被最低级的品种摸一下就要下去一大管子血，因此手上拿着高级货，在面对三三两两僵尸的时候也要战战兢兢，除了大兄贵Sam B以外的其他几个角色只要被围住基本上就只有被秒一种下场。由于游戏的天赋使用的是“魔兽”而不是“大菠萝”的方式，导致游戏中没有几个有用的Solo自保技能，活命的关键，同时也是唯一方法就是发挥武器的使用技巧……听起来都是为营造生存压迫感的设定，甚至乍看上去比“生化4”都要吸引人。然而在实战中，你所体验到了完全不是逆境翻盘式的绝地求生刺激感：最常见的场景，就是你挥舞着一把大砍刀对着一只僵尸砍了半天，对方看上去毫发无损，而换上一支烂棍，一下子就将其打爆了……原因不是因为主角刚才使出的一击是少林棍法，而是这支棍子是刷出来的Lv.20，而实质就是大路货的砍刀之所以看起来威猛，是因为它的外观完全地欺骗了你！更郁闷的情况发生在本应是修得一身神技，杀起来犹如切菜砍瓜的中后期，一个Lv.50的角色可能面对一只杂鱼素手无策，因为你手上主武器的损耗度刚刚用尽，不得不拿起一支Lv.1的船桨与之开打，结果发现用完了场景中能找到的所有工具之后，对方依然是屹立不倒，光站着让你打，就能把你给累死——尽管此时战斗的难度极大，然而你已经感受不到任何生存的味道，相反却有穿越到刷怪类MMORPG中的感觉。至于枪械，即便玩家能够拿到这些“高科技”，也会立刻领悟“非主流”一词的含义，因为它们的主要功能似乎局限于打打煤气罐，到了第二幕后期，连一只莫洛托夫鸡尾酒炸弹也烧不死一只Walker……



《死亡岛》的首部预告片，尽管依然是暴力、流血组成的表现，然而每一帧画面都能触动观众的情绪——现在的僵尸游戏也要讲“文化”了



正是由于这部震撼人心的CG预告片，“死亡岛”甚至被误认为了是一部《暴雨》式的互动惊悚悬念剧——其实就算是做一个僵尸题材的“暴雨”也未尝不可

《死亡岛》在大框架上并不是什么L4D的肉搏版，而更类似于《无主之地》，主角一个人可以一路打一路跑，可以开车代步，接受固定NPC的任务，并且在完成后有奖励，刷怪、刷钱、刷装备就是其主要乐趣。然而生存系统又与这一玩法之间又产生了严重的干扰，甚至让人怀疑这两部分是否是由两家势不两立的小组制作，旨在互相拆对方的台。无论是僵尸题材的刷怪游戏，还是具有ARPG要素的生存主题僵尸游戏，这两种定位都可以成就《死亡岛》，然而最终我们看到的却是两种相互不兼容的情怀，将《死亡岛》的全部美好印象全部退还给了当初的那部预告片。

梦想破灭，然而梦想依然要延续！最后，让我们一同呼唤：僵尸也要爱！

同地球人战斗到底！



变形奇兵 Warp

■江苏 慢悠悠

这个长得像Wall-E和Jawa（星战中Tatooine星球的土著）合体的外星小魔怪，就是在顶视角动作游戏《变形奇兵》中玩家要扮演的主角，而你的敌人就是那些誓将你生吞活剥的可恶人类。这个看起来很“贱”的外星人其实身世相当悲惨，它被“科学家”们捉来，剥夺了一身的技能，被关押在位于深海的实验室中，终日接受各种惨无人道的实验。现在，它终于可以在《变形奇兵》这款游戏中实施自己的复仇。

移形幻影

斜45°上帝视角可以观察到整个场景的布局和敌人的巡逻路线，因此是最适合表现潜入的游戏方式了。在这款作品中，小魔怪同人类交锋的主要思路就是走低调路线。利用掩体和死角来回避敌人的目光，以悄无声息的方式通过一个个场景，你也可以将这个过程变得更加暴力一点，当然所要遭遇的危险也更多。随着游戏的进程，你会取回那些先前被拿走的技能，其中最重要的技能，莫过于瞬移，也就是游戏的英文标题所指。

主角正前方不远位置有一个伴随着自己移动的黄色指示球，它代表着小魔怪可以瞬移的距离。你可以用Warp技能直接穿越一扇钢筋混凝土墙，躲避探测用镭射光所设下的陷阱，直接钻到场景中的保险箱、更衣柜中去暂避，当然最牛的瞬移方法，就是直接穿到一个人类敌人的身体中去，此时快速摇动LS摇杆，就可以使得对方的身体在一阵血肉横飞中彻底爆裂——这就是小魔怪最主要的杀人技巧。

回音技能（Echo）可以复制出一个分身出来，这个山寨货能用来扰乱敌人的防御，从而让真身大摇大摆地通过某一特定区域。也可以将其作为诱饵，将大批敌人引入至提前布设好的陷阱中去。还可以将分身用来作调虎离山，吸引对方的兵力和火力，真身则绕到敌人的后方，打开自动机枪炮塔、激光射线之类的大杀器将那些上当受骗的家伙消灭干净。

强力杀招

敌人如果看到你钻进了一只塑料桶，那么毫无疑问，他会喊来一群帮手在安全距离上用子弹、手榴弹将外星逃亡者撕成碎片，但如果你在他们发现之前就躲了进去，就可以通过晃动LS来引起敌人的注意。当一群好奇的敌人傻乎乎地走近，准备一探究竟的时候，快速晃动摇杆就可以触发碎片杀伤能力（Frag Power），此时的塑料桶就会像一枚高爆手雷那样炸开，将房间内的有生力量炸得非死即残。

《变形奇兵》是一款走搞怪路线的小品级游戏，你既可以让小魔怪走Solid Snake的潜入路线，也可以像救世主Neo那样一路闪避子弹，一路将敌人打得东倒西歪，抑或是靠幻影和伪装来一路坑蒙拐骗，残害人类同胞的过程中还能让你笑得乐不可支，怎么样？够邪恶吧！P



由于主角具有瞬移技能，因此在潜入游戏中总是让玩家叫苦不迭的镭射线不会带来太大的麻烦

制作：rapDoor
发行：Electronic Arts
类型：动作
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★

正太拯救“怪蜀黍”的故事

量子谜题 Quantum Conundrum

■江苏 慢悠悠

被玩家们成为“Portal之母”的女制作人Kim Swift已经离开了“阀门厂”（Valve）一年有余，在Airtight Games工作室，她被受命领导一个大型团队开发一款科幻解谜类游戏，这就是《量子谜题》（以下简称QC），它依然有着浓浓的“传送门”味道。虽然这次的故事不再是Chell在光圈科技那些奇怪的实验室中的冒险，但本质上也差不多：玩家扮演一名被困在科学怪人大宅中的小男孩，使用名为IDS（Interdimensional Shift Device，超时空转换装置）的手套来对场景内的重要物品实施量子级别的影响。通过对物理、时间等要素的改变来解决谜题，进入下一个场景，最终逃出生天（尽管Swift姐姐并未承诺结局中一定能做到这点）。同《传送门》中的惊悚、迷乱氛围不同的是，GC似乎想刻意降低戏剧冲突中那种你死我活的味道：大宅的拥有者Fitz Quadwrangle教授并不是一个坏人，他邀请自己的小侄子，也就是你所扮演的主角到家里来度假。然而当小男孩才刚刚踏进屋，这座维多利亚风格的宅邸就发生了大爆炸，叔叔也被一股莫名的力量传送到了异度空间。小男孩不仅仅要让自己脱困，而且还要用那些奇怪的发明来救回叔叔。

质量改变谜题

听起来很萌的故事，并不代表游戏的谜题难度属于儿童水准。想要让IDS实时切换不同的时空维度，需要场景中存在时空裂缝，实验室的大爆炸产生了这一结果，但各个平行空间之间的裂痕并不大。想要使用手套的超能力，小男孩就必须将一枚紫色核融合电池安装在场景中的量子对撞机中，让时空裂缝变得更大，而在这个看似简单的过程中就会有很多由陷阱、机关组成的拦路虎等待着玩家。

Demo中出现的第一个谜题是搬动一个保险箱，用来充当自己达到高处的垫脚石（保险箱是游戏中最常出现的一个道具，还可以用来触发压力开关、砸毁玻璃），以小男孩的力气显然是无法完成这一挑战的。此时他



素面朝天的Kim Swift比起某些浓妆艳抹的”美女制作人“而言要亲切且真实许多

通过IDS进入了“蓬松维度”（Fluffy Dimension），这里所有物品的质量都会变得很低，使得主角可以像拾起一只毛绒玩具那样移动笨重的保险柜，此时“蓬松空间”的物理变化会以量子跃迁方式与现实维度发生联动效应，从而让

制作：Airtight Games
发行：Square Enix
类型：解谜
发售日期：2012年第一季度
期待度：★★★★



孱弱的小男孩化身“大力神”。

作为“传送门”的创造者之一，Kim Swift当然不会只设计这种看下就会的低级谜题。很快Demo就进入了“杀脑细胞时刻”，你将看到一组复杂的激光防卫装置，一个名叫多莉（Dolli）的巨型机械嘴用来“呕吐”出游戏中最常用的消耗品——保险箱，除此之外，你还可以用“她”来复制场景中的某个特殊道具，前提是将不用的废旧金属丢进其血盆大口。制作组表示有机生物也可以被多莉克隆出一模一样的“拷贝”出来，这意味着丢进去一只死耗子就能复制出一只活的吗？

时间和重力谜题

慢动作维度（Slow-motion Dimension）顾名思义，就是这一维度中的时间运转速度较慢（为现实世界的二十分之一），切换到这一维度所获得的并不是简单的“子弹时间”效果：在先前提及的激光柱谜题中，主角需要将金属箱在低质量维度中抛到保险感应装置的高度，然后再迅速切换到慢动作维度，从而使得激光暂时关闭，再飞奔通过机关。需要将保险箱带到下一个场景，而必经之路上又挡着一个金属探测器的时候，需要先通过“低质量”将箱子从感应器上方抛出去，再切换到慢速使其在空中滞留一定时间，然后迅速通过感应门到达另一侧的落点位置切换回“低质量”，最后将箱子接住，防止道具落地之后发生损坏，最重要的是防止这个大铁块将小男孩直接砸死。“慢速维度”的作用还远远不止移动道具这么简单，它还能让物品变成主角的“载具”。比如在面对无法到达的高度的时候，将箱子扔出去，然后在慢动作中登上箱子，再切换回“低质量”空间就可以实现“御剑飞行”。

第三种可用维度是“反重力”（Reverse Gravity Dimension），它可以让玩家投射出去的道具保持直线轨道飞行，初始速度和动能都不会受到任何损失，而不是在重力影响下做抛物线飞行，适合用物体触发一些远处暂时够不到的开关和机关。“反重力”同样可以让玩家借助道具到达特殊区域，如将保险柜在“低质量”状态下向上抛出后切换到“慢动作”爬上去，再切换到“反重力”使其变身为一台电梯。

《量子谜题》不仅仅考验玩家的观察、思考和运用能力，而且还需要将道具与4种量子跃迁特技（制作组尚有一种未公布）合理组合起来，方能实现过关斩将，总之GC对于“传送门”爱好者们来说是不容错过的一款游戏。P



游戏中最重要的道具——保险箱









四个维度空间内的切换效果

“离子风暴”的梦想延续

声名狼藉 Dishonored

■江苏 老黑

离子风暴工作室曾经创造过《神偷》《杀出重围》这些给予“主视角”更多内涵的作品，加盟Arkane工作室的“Deus Ex之父”Harvey Smith正在打造一部全新的动作射击游戏——《声名狼藉》，它的玩法同《神偷》系列主视角潜入有不少相同之处，而庞大的世界观和角色互动体验又明显继承了《杀出重围》的灵魂。

制作：Arkane Studios
发行：Bethesda Softwork
类型：动作射击
发售日期：2012年第二季度
期待度：★★★★

多重混搭

工业革命时期的英国只是《声名狼藉》的历史原型，游戏的世界观是这样的：整个世界由大洋中的4座岛屿组成，居住在上面的人民组成了4个城邦制的国家。玩家所在的城市名为顿沃（Dunwall），这是一个充满工业革命风格，地位与伦敦类似的海洋城市，捕鲸业是其支柱产业。同蒸汽时代不同的是，支撑着整个国家机器日夜不停运转的原料不是煤炭，而是鲸鱼油脂，这些从已知的最为庞大的哺乳动物体内抽出的半凝固状燃料，让顿沃城进入了燃油发动机时代。不仅如此，沃顿城中还有各种古怪的无人驾驶车辆，以及监控整座城市的、从“半衰期”中穿越而来的三脚机器人。一点蒸汽朋克，一点赛博朋克，再加上剑与魔法的元素，构成了《声名狼藉》诡异的故事背景。



充满德式风格的“鱼油车”

多重能力

游戏的主角名叫Corvo，身份是一名皇家护卫，然而在游戏一开始你就无法履行这充满荣耀的职业——女王被谋杀，而你正是被指控为凶手的人！尽管你知道这是摄政王所发动的一次政变，但没有人会相信你所说的话。Corvo不得不沦为一个游走黑暗地带的刺客，用自己的各种绝技去揭开摄政王的惊天阴谋。背后捅黑刀子以及正面搏杀的战斗方式我们见得可多了，Corvo最为强大的力量是蕴藏在左手中的魔法。制作组表示游戏中魔法系统的设计原则就是“单纯使用魔法将毫无意义”，玩家不可能通过习得了一种高阶魔法之后就变得所向无敌，必须将魔法同各种战斗技

能结合到一起才能发挥巨大的作用。就拿时间控制来说，Corve不可以在放缓的时间轴中以切菜砍瓜的方式放倒大批敌人，正确的使用方法是这样的：被追捕的过程中“暂停”，在相反的逃亡方向制造噪音，然后将自己藏好之后再恢复时间的正常流失，将敌人误导向完全错误的方向；在敌人朝自己开枪的时候，定住时间，像《黑客帝国》的尼奥那样空手取子弹；同时在中远距离面对多个敌人的时候，先停止时间，然后用老式火枪朝着他们的位置各开一枪，再从“Pause”转成“Play”，让数发弹丸同时命中敌人……

控制动物是Corvo的又一项能力，他能够在厨房召唤出老鼠，在夜晚的贫民窟召唤出大批的野猫，这些动物既可以制造混乱，也可以变成欺负落单士兵的武器。在召唤之后，主角对动物群体并没有直接实施影响的方法，事实上如果野狗之类的凶残生物靠得太近，那么它们也会毫不犹豫地攻击主角。然而，Corvo可以控制单个动物，从而完成一些精确的任务，就像是控制一架遥控拆弹机器人一样，玩家不仅仅可以让被控动物做出规定的动作和跑位，而且还能在脑海中看到动物的视野。组合概念在遥控动物的时候也会发挥重要功能，将一枚炸弹捆绑到动物身上，它们就能制造混乱，朝老鼠身上绑一块磁铁，它就能偷取某种金属道具。

左上图：既可以操纵“小强”，也可以遥控“旺财”

左下图：大独裁者们总能获得穿越武器的眷顾

右上图：为了一串钥匙，其实未必需要害一条人命

右中图：从背后对敌人发动突袭

右下图：要对付利剑，还要对付火枪

多重杀法

游戏的结构同《刺客信条》有些相似：顿沃城对于主角是完全开放的，你需要根据主线目标去刺杀十几个同这场政变相关的实权派人物，搜集重要的犯罪证据，闲暇时候完成支线任务，探索城市，找找设计蓝图以获取更高级的装备。制作者并不打算让Corvo处于一种彻底自由的状态，“混乱系统”（Chaos System）将会制约各种同“刺客”身份不相符的行为。滥杀无辜，或者是在行动中带来了太多的间接伤害，都会被这一系统“记录在案”。胡作非为最终将导致重要支援型NPC对你反感，甚至会背叛你，在他们所代表的城市区域中生活的人民也会将主角视为过街老鼠。

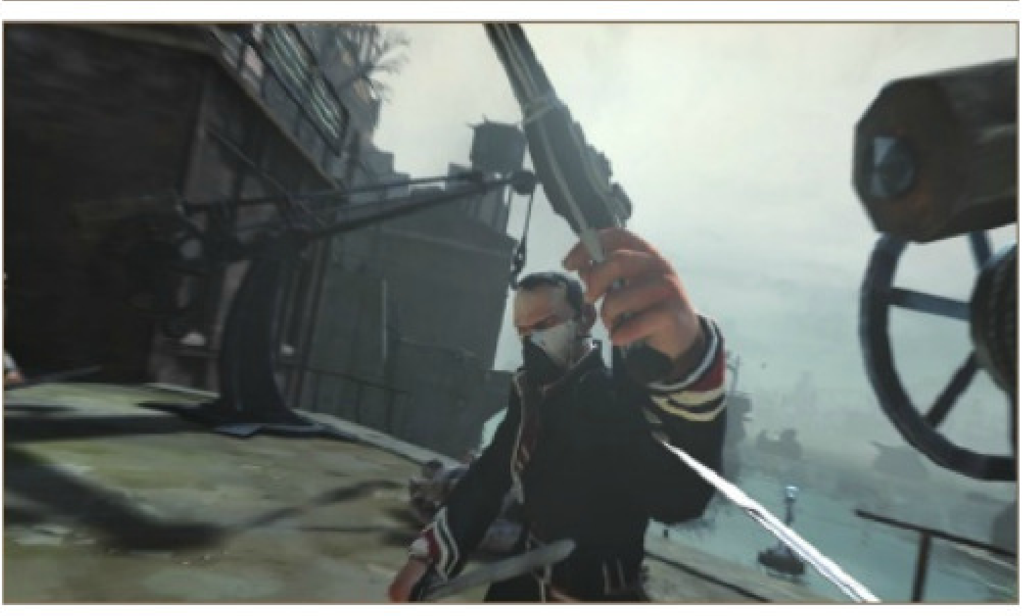
尽管混乱系统对《刺客信条》中那种走“高调”路线的刺杀有一定的制约，但并不表示全武行式的斩奸除恶行动无法在本作中得到开展。在此次演示的Demo中，Corvo的猎杀目标是那名受摄政王指使的无良律师。依靠黑暗掩护解除卫兵的武装，通过钥匙孔偷窥下一个房间内的敌人，以步步为营的方式到达主人卧室，将目标杀死在自己的床上，这是最符合“刺客”作风的打发。有时候人为地制造一些暴露和混乱也能给任务的完成创造多样性，比如在潜入大宅之后靠召唤动物制造混乱，最终将胆小鬼目标吓得逃到自家的后花园之中，先到一步进行设伏的Corvo就可以将其一刀拿下。











既潮味十足 又回归传统



幽灵行动——未来战士
Ghost Recon：Future Soldier Infinite

■江苏 防弹手柄

《幽灵行动——未来战士》（以下简称GRFS）在之前几次的演示中，重点展示的是基于近未来特种装备的作战样式。在本届GC11上，Ubisoft带来了多人模式的Demo，其中既有“高科技”，同时也有回归传统的一面。

制作：Ubisoft Paris
发行：Ubisoft
类型：射击
发售日期：2012年3月
期待度：★★★★

无人机功能大进化

前作《幽灵行动——尖峰战士》（以下简称GRAW）可以在2D地图上为玩家侦查未知区域的敌情，当前在目视状态下无法看到的敌人都会以红色多边形符号标注出来。其缺陷是无法侦测到室内的敌人，并且在侦查时必须降低飞行高度，容易被敌人的轻武器击毁。本作中的UAV从悬停式飞行器改成了固定翼，但依然具有悬停功能。玩家能在飞行模式（Flight Mode）和驾驶模式（Driving Mode）中进行切换，前者可以让无人机像前作那样在固定高度以水平飞行方式侦查，而驾驶模式则可以自由改变UAV的高度和飞行路径，就像飞行模拟游戏那样控制着机体在战场的任何地方移动，以往藏身室内和躲藏在屋檐下的敌人都可以在驾驶模式之下被看得清清楚楚。

由于本作的重点是多人合作，因此小队控制并不是GRFS的重点，事实上通过Cross-Com界面控制队友走位的设计在本作中已经不存在了。当那些AI队友被真人玩家取代之后，战场将会变得更加复杂，因此UAV将是双方玩家获取情报和战场感知的重要武器。除了侦察以外，一些经过升级的UAV还能提供特殊功能，如给正下方的队友提供光学迷彩（有点类似于“星际”神族的仲裁机），在安装地狱火导弹之后还能作为一件武器使用。

掩体枪战

GRAW的掩体枪战在本作中得到了保留，掩护系统的操作与前作大体一致。主要的变化在于战斗节奏的提升。现在“幽灵”队员的探身、出枪和回位动作快如闪电，两个临近掩体间可以用漂亮的闪身动作完成转移。在从贴墙掩护进入冲刺状态，无需先按键离开掩体，再慢吞吞地向前奔跑，只要一个按键就能让主角直接翻越障碍物，然后快速冲锋到下一个掩体。在探身射击状态下，玩家也可以进入第一人称视角，从而在瞄具界面中完成更为精确的射杀。



与MW3类似的是，本作中也允许为枪支同时安装ACOG和全息镜两种瞄具



掩体受到攻击会被破坏，躲在木板后面同敌人对射看上去很有自杀倾向

非"合作"不可的横版卷轴射击游戏



射杀机器人
Shoot Many Robots

■江苏 老黑

被"枪、车、球"时代的狂轰滥炸折腾得头脑发胀的玩家们，都相当怀念往日的游戏情怀，于是PSN、XLA上出现了不少走复古路线的作品，其中也不乏制作精良的佳作，如去年的"闪克"。在刚刚结束的PAX2011展会上，Ubisoft带来了一款走"合金弹头"路线的横版动作射击游戏，它就是《射杀机器人》（以下简称SMR），一起来看看吧！

制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
类型：动作射击
发售日期：2012年
期待度：★★★

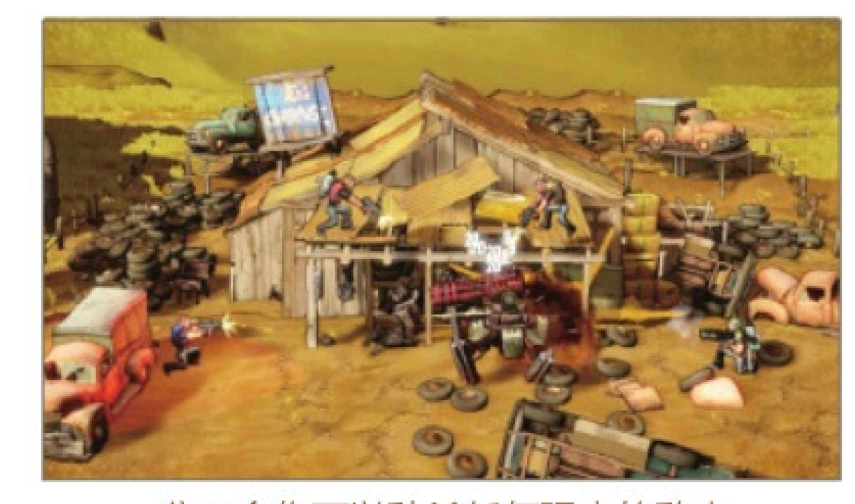
基本系统

SMR的基本战斗动作为跳跃、滑铲与肉搏，主武器是一支无限子弹的突击步枪，和弹药有限，但威力强大的压阵武器——其中包括有发射后不用管的追踪导弹、可以将敌人冻住的冰冻枪、榴弹发射器和能够将大批机器杂兵压制在地面上动弹不得的加特林机枪。游戏存在经验值升级的设计，但升级后人物本身的战斗数值不会发生任何改变（毕竟这不是RPG），但系统会开放同一等级的装备供玩家购买，从击毁的机器人"尸体"上回收的废旧零件就是你的硬通货。

游戏模式

本次PAX2011上，制作组带来的两种模式为战役和生存。战役模式中可以明显感觉到这款游戏"以2D之表行3D之实"的作风，就像Epic前年用虚幻引擎制作的《暗影恐惧》那样。游戏的背景并不是与前景毫不相干的预渲染效果图，那些机器人对手们可能以破窗、破墙的方式从"背景"中突然冲出，杀你一个措手不及，有时他们甚至会在背景中就朝你开火，而此时的玩家并没有脱离X、Y轴运动进行对等还击的能力，这就需要两名（最多支持4人）玩家通力合作，随时应对出现的危局。

生存模式的规则与3D动作射击游戏那种"持久战"的玩法有一定的区别：玩家们同样是面对数波攻势渐强的敌群，不过并不是那种大批敌人冲过来搞"一波流"式的无脑冲锋，而是长达3至5分钟不间断的冲击。根据参与合作的玩家们的武器、位置变化，AI还会调整杂兵的出场顺序与搭配方式。



分工合作可以秒杀任何强大的敌人



集体合作的时候，所赚得的分数可以被共享

根据国外游戏网站的报道，现场很少有玩家能撑到第三波机器人的出场。如此说来，单机党们玩这款游戏岂不是被虐得更惨？



特大号城市 Cities XL 2012

■内蒙古 天然呆小喵

制作：Focus Home Interactive
发行：Focus Home Interactive
类型：模拟经营
发售日期：2011年10月
期待度：★★★★

模拟经营类游戏的精髓在于，游戏构建了一个与真实世界差别非常小的世界，而玩家在这个虚拟世界中来体验一些特殊生活，《模拟人生》系列允许玩家在虚拟世界中走向另一种人生，《模拟城市》则给了玩家过一把市长的瘾。而前几年颇受好评的《特大号城市2010》近日公布了续作：《特大号城市》（Cities XL 2012，以下简称CXL），游戏在延续前作模拟经营要素的同时，会加强各种建筑与地图。

特大号的城市

《模拟城市》一直是城市模拟类游戏中的佳作，可是目前依然没有该系列最新作的任何消息，喜欢该类型的玩家们只有翻出旧作去怀旧回味一把。而《特大号城市2010》的出现是一个振奋人心的消息，游戏上市之后玩家们发现游戏的画面较《模拟城市》而言更上一层楼，玩家可以在自己构建起来的城市中随意缩放来欣赏城市中的每一个角落，同时经营要素也颇为丰富，大到城市规划小到道路铺设一应俱全，但是游戏中可以选择的建筑并不丰富，而在续作CXL中将会改善这一不足。

游戏名称中的XL在服饰的尺寸方面意指特大号，特大号城市是游戏的最大特点，游戏中的地图颇大，而且允许玩家自主打造一座虚拟城市。很多玩家利用前作打造了不少世界上真实存在的一些知名城市，但是一些特殊建筑，如新加坡的鱼尾狮等等却没有，对于喜欢以真实城市来打造虚拟城市的玩家来说的确是一个不大不小的遗憾。而在CXL中将会有全新的建筑工具允许玩家构建属于自己的建筑，或许类似于《孢子》的生物生成器那样，玩家可以使用游戏内置的软件轻松创造出自己喜欢的建筑。

丰富的建筑和地图

在CXL中将会有超过1000种建筑以及60种可构建的地图，玩家在可构建地图上任意修改放置自己的建筑。此外，游戏的经营要素也会大大扩展，地形地貌也会更加丰富，除了钢铁森林的城市外，还会有沙漠、绿洲、小岛等等丰富的地形，而玩家需要依托地形来制定相应的城市规划，或者将城市住宅区设置于风景秀丽的绿洲中，而将石油、矿产等设置在荒凉的沙漠深处，在减少城市污染的同时使城市具有足够的资源，或者将一座小岛规划城旅游胜地招揽游客来增加旅游收入，再或者以牺牲环境来增加收入打造一座重工业城市等等，这些都由玩家因地制宜合理规划。



发达的绿色城市



漂亮的沙漠绿洲城市

《魔法门之英雄无敌VI》探营纪实

■晶合实验室 北四环组

2011年9月7日，上海碧汉网络科技有限公司总部。北京百游汇通网络技术有限公司在此举行了主题为“英雄归来·与全球共‘响’”的《魔法门之英雄无敌VI》（以下简称《英雄无敌VI》）媒体首发会。参加首发会的有百游助理总裁吴亚辉、上海碧汉网络科技有限公司首席运营官周宁、法国育碧公司《英雄无敌VI》项目经理Guillaume Da Costa Vieria，还有包括小编我在内的多家相关媒体的同仁。

全球同步上市，尽显厂商诚意

在此次首发会上，百游宣布《英雄无敌VI》将于10月13日全球同步上市发行，并将全面引入战网功能。百游助理总裁吴亚辉表示：《英雄无敌VI》是百游在单机领域的最新布局，是继《仙剑奇侠传五》之后发行的一款世界级策略单机大作，也是“英雄无敌”系列5年后重返中国市场，更是第一次中文版能够全球同步发行。



媒体们在碧汉总部进行访谈



中国玩家将与世界同步进入亚山世界

与会者对于游戏为什么会选13日这个时间表示不解，虽说不是所有的老外都迷信，不过西方避讳13这个数字属惯例，10月13日这个时间是否有什么特定的意义呢？就此大家向Guillaume Da

Costa Vieria提问，答案多少有些出人意料，定在10月13日这个日期并没有什么特殊的讲法，因为是全球同步发售，要互相照顾，10月13日就是折中的选择。

由此也可看出，像《英雄无敌Ⅵ》这样的大作，要做到全球同步上市，是多么不容易，育碧拿出十足的诚意，而百游和碧汉两家公司也必定付出很多。

周宁女士在接受采访时，解释了碧汉网络和法国育碧公司之间的关系，碧汉作为育碧在国内的代理商，会不间断地引进育碧公司的最新游戏。并表示：百游在运作《仙剑奇侠传五》时所表现出的丰富的市场操作手段和营销能力，让我们相信，他们能在《英雄无敌Ⅵ》上带给我们惊喜。

对于百游吴亚辉及Guillaume Da Costa Vieria的提问，主要集中在百游对于战网的架设及《英雄无敌Ⅵ》游戏本身的内容，这里不再多说，下文中结合小编试玩的体验会一一提及。

英雄归来，全球共响？

"英雄无敌"系列的粉丝们，大概都不会忘记这个知名游戏系列的成长历程。这个系列诞生于1995年，New World Computing公司（以下简称NWC）沿用"魔法门"系列的背景设定，推出了回合制策略游戏——《魔法门之英雄无敌》。也许NWC公司自己也没有预料到，这一款在RPG市场惨淡之际尝试推出的回合策略制游戏，会获得如此巨大的成功并且实质上成为此类游戏的"标杆"。1代打下的良好基础，到2代时完成了飞跃，此时NWC已被3DO收购。1999年诞生的《英雄无敌Ⅲ》，确保了"英雄无敌"系列在此类游戏中的王者地位，但随后就是巅峰之后的低谷，《英雄无敌历代记》的推出，没有能在经济上挽救3DO，同时也使得"英雄无敌"这个系列的发展蒙上了一层阴影。《英雄无敌Ⅳ》做了很多突破性的尝试，试图扭转危局，但这种尝试基本上没有被玩家接受，3DO宣布破产后，育碧买下了这个系列的版权。

玩家足足等待了4年之久，"英雄无敌"系列终于推出了后续产品，5代可以看成是育碧的一次尝试，游戏构架回到3代的老路上，这款游戏表现的中规中矩，带给玩家的更多的是一种希望和期待——"英雄无敌"这个系列还在，还会推出新产品。

《英雄无敌Ⅵ》由育碧旗下Black Hole工作室研发，试玩之下，你就会明白育碧重振"英雄无敌"系列的决心，为什么这么说呢？大家都该知道，早期的"英雄无敌"系列的大背景取自于相应的"魔法门"系列，故事有相当的传承性，但是4代打破了这个惯例，让之后的作品在背景上显得有些混乱。而6代的故事设定在七龙纪564年，大概在5代之前的400年，育碧开始着手梳理"英雄无敌"系列的剧情，完善游戏所在的亚山世界，把与故事背景相关的各种设定理顺，这样才好为将来推出的6代的资料片及7代等后续产品铺平道路。显而易见，一个完整的全无前后矛盾的游戏系列背景设定，是这个系列长久发展的基础，育碧显然明白这一点。

《英雄无敌Ⅵ》除了系列传统的单机剧情模式、自定义游戏模式和多人的热座模式外，还增加了在线模式。让我们暂且将在线模式放在一边，看看游戏的单机内容，同《暗黑破坏神Ⅲ》不同，玩家可以在离线状态下体验《英雄无敌Ⅵ》的全部内容。

《英雄无敌Ⅵ》讲述的是狮鹫王朝的故事，当时的他们还仅仅是神圣帝国的公国之一，尚未获得皇帝的宝座。狮鹫公爵帕维尔为保卫自己的公国而战死，他的顽强战斗保全了他的儿子斯拉瓦。帕维尔远走他乡的姐姐斯维尔塔娜——名杰出的亡灵法师，被召回自己的祖国，在斯拉瓦身边担任摄政一职。

游戏的序章讲述的是斯拉瓦的故事，接下来的五大战役主角是斯拉瓦的五个儿女，他们将率领五个种族各自为战，最后依由玩家在游戏中的选择进入不同的终章，我不能再多说了，剧透总不会太讨人欢心，而且大家看到我这篇文章时，或者已经开始玩这个游戏了呢。



左图：斯拉瓦的儿女们，他们将分别统率5个种族

右图：游戏的主界面



种族与英雄的变化


英雄的装备界面


英雄的技能界面


瀛洲城镇的建设、招兵界面

游戏中有5个种族——圣堂、墓园、地狱、据点和瀛洲。圣堂就是通称的人族，信仰光明之龙艾尔拉思及其代言人——天使。墓园就是鬼族，信仰秩序之龙的扭曲“死亡”化身亚莎。地狱通称魔族，信仰他们的创造者——混沌之龙鄂加斯。据点大致是前作中的兽族，而瀛洲算是比较“新鲜”的种族，瀛洲的娜迦和海洋生物信仰水之女神莎拉萨。只有5个种族，也许你会觉得有些少，不过Guillaume Da Costa Vieria在回答提问时表示，资料片中大致会出现第6个种族。其实就小编看来，6个种族甚或是只有5个，其实也足够了，增加种族数不见得会增加游戏的可玩度和乐趣值，调整种族之间平衡性的工作难度反会提升不少，而且相关的背景故事也更难于编圆。

这5个种族每族都有7个兵种（每个兵种均可升级，一共是14种），玩过“英雄无敌”系列的玩家都会清楚，高阶兵种相对于低等兵种，是否有统治性的优势，这是游戏平衡性构架中最基础的设定之一。2代中像黑龙这样的兵种对低级兵种有统治性优势，恨不能半打黑龙就能平趟整个地图了，所以2代是一种打法，3代的高级兵种优势被削弱，所以又是一种打法。当我们问及6代中高级兵种的表现时，Guillaume Da Costa Vieria表示高级兵种会很炫很酷，而且在战场上会占更大的地方，这只是大而笼统的说法，小编进到游戏中一看——前几代中的强力兵种各种龙都不见了（看了上文就知道这一代龙都变成神了……），人族的终极兵种是昊天使，这个不说了，鬼族不再是什么骷髅龙之类，变成了织命女（蜘蛛女王），很难说蜘蛛和亡灵有什么必然的联系，开发者显然是受到了西方某些魔幻小说的影响。魔族还是大恶魔，兽族的怒眼巨人看起来更像是前代的比蒙巨兽和独眼巨人的结合体。瀛洲族的圣麒麟看起来倒是有些像龙，但却是一个技能辅助兵种，近战能力远无法同龙相提并论。实战测试一下，6代的终极兵种，对比强度在2、3代之间，谈不上有什么统治性的优势，但是这一代的兵种都有很多自身的技能，而强力兵种的技能自然更强一些。这样的设定，目前还看不出对剧情通关和玩家对战有什么不同的影响，但不能带着“龙”出战，多少有些郁闷就是。

各兵种的技能变多，使游戏的上手难度略有提升，但游戏可细琢磨的地方也相应变多，准确地了解各兵种的技能，是顺畅通关或对战所必不可少的，这更加符合策略迷玩家的口味。游戏中城池建设方面，系统较之前作略有简化，连资源也一改前作木材、矿石、水银、水晶、硫磺、宝石六种的设定，简化成只有木材、矿石等三种。而进入城镇界面时，也没有了5代那段3D展示，当然也不会卡那么一下下，这些改变难以好坏评价，就看合不合玩家你的口味了。建设界面虽然简化，但城池的建设程度会直观地从外观上看出来，而且从城池的外观，就能大致判断出对手的发展水平和发展思路，即可决定应对之策。不过你能看你的对手也能看，到时就看是道高还是魔高了。

英雄的设定是改变最大的，《英雄无敌Ⅵ》中新增了血泪声誉系统。根据玩家在不同的“道德取向”间做出的各种选择，决定玩家是走上龙泪之道还是龙血之道。游戏中大多数的行为都会获得声誉点数。血系和泪系点数不会相互排斥抵消，而是相互依存的。你对于血或泪的选择会影响经验的获



地狱族的大恶魔



墓园族的终极兵种，有两种不同的形态



圣堂的终极兵种——昊天使

得，以及依据情节战役地图中开启的特殊任务，还有之前提到的不同的终章任务。

每个种族都有力量型、魔法型英雄各一种。以圣堂为例，力量型英雄为骑士，魔法型英雄为牧师。当你的血系或者泪系点数突破一定的阈值，你将获得升级为进阶职业的机会，走血系路线的骑士将转职为复仇铁卫，走泪系路线的骑士将转职为圣武士，走血系路线的牧师转职为圣裁官，走泪系路线的牧师转职为告解师。其他种族的设定也大致如此，不同转职的英雄，能力自有区别，一般来说血系会增强攻击类法术，而泪系会增强回复类法术。

总体来说，这个血泪系统使游戏的可玩性和可研究性都大为增加，但野怪逃跑时你是放行还是追杀，也会影响血泪声誉点数，多少有些儿戏。

英雄的能力系统，也是经过了认真地整合。本代中英雄技能系统与魔法系统合并称为能力系统，分为种族能力、起始能力、职业能力、公共能力。其中起始能力、种族能力、职业能力又称为免费能力，达到相应的英雄等级和声誉等级时会自动获得。公共能力的学习则是通过消耗能力点来学习，英雄初始有1点能力点，每升1级获得1点能力点。公共能力分力量系和魔法系，又分为三阶，分别需要1、5、15英雄等级可学，力量型英雄无法学习魔法类的三阶能力，反之魔法型英雄无法学习力量系的三阶能力。力量系有典范、疆土、战术、战吼、战争等5种，魔法系有水系、火系、土系、气系、光系、暗系、源力等6种。

这个系统看起来很复杂，但实际上玩家需仔细研究的只是公共能力该如何选择，讲得再通俗一些就是力量型的英雄该学什么战斗技能，魔法型英雄该学什么系的魔法，这就是玩家要考虑的核心，而这些对于有过“英雄无敌”系列前代游戏经验的玩家，都算不得什么难题。

对决模式令人期待


在线的王朝模式


游戏中的3v3模式，这个是对战电脑

游戏系统再精深，剧情再出彩，玩家总有全都体验完的时候，像“英雄无敌”系列这样的游戏，没有地图编辑器怎么行？就小编来说，喜欢2代胜过3代，主要是喜欢2代的简明，另外的原因则是3代之后的“历代记”给人以烂尾的感觉，由此也影响了我对3代的看法，除此之外就是2代有个全自动的地图编辑器。对此，Guillaume Da Costa Vieria表示，地图编辑器会紧接着游戏推出，开发组特意延请资深人员专门负责地图编辑器的开发，一定会让玩家满意。

众所周知，作为回合制策略游戏的“英雄无敌”系列，对战一直是它的短板，主要的问题在于对战时间过长。Guillaume Da Costa Vieria对此有如下说明：在《英雄无敌Ⅵ》联机对战时，游戏开始阶段玩家可以自己操作自己的，不需长时间等待对方，只有在对战双方有比较多的交互的情况下，回合制的特征才会显露出来。这种说法需要实战检验，不过我相信有了在线的“对决”模式，联机打战役的玩家不会有太多了吧……

玩家在在线模式下游戏通过战役任务、击杀Boss等操作可完成各式各样的成就，提升自己的王国等级。在完成成就的同时会获得王国代币用以从“祈愿神坛”中购买各种附加游戏内容（比如英雄头像等），玩家可将购买的技能装备到自己创建的英雄身上与其他玩家进行对战。战网除支持对战外，还支持一些社交化的应用，比如在国外玩家可以跟自己的Facebook账号打通，并通过语音交流。但在国内，战网初期只是会支持对战等基本功能，对此百游吴亚辉表示：《英雄无敌Ⅵ》国内战网正在架设中，会免费开放给玩家，这将是体现百游诚意的对玩家的利好消息。

小编尝试了在线的“对决”模式，游戏的创建模式和“星际”这样的对战游戏类似，一人创建游戏一人加入，选用自己在线创立的英雄，带领英雄所属阵营的生物作战，出战的生物数量是系统设定好的（笔者觉得系统配给的兵种数量有些多，顶级兵种超过20而最低级兵种有160以上，这也是下文提到的对战时间偏长的重要原因，如果数量能减到一半或四分之一更好），玩家能够调整的只是一队中等兵种，根据玩家所选英雄的类型（偏战斗还是偏魔法），该兵种也可在力量型兵种和魔法型兵种之间选择。

这种“对决”模式，看起来和玩起来都像是在下国际象棋，对手是人，要想获胜就要多开动脑筋，还要祈求些运气。我们在实战时都选的是没有加技能的光板1级英雄，这样考量的就只是对兵种的运用了，结果是墓园族全面占据上风，同时对战耗费时间也最长。笔者第一轮是兽族对兽族，只12个回合便结束战斗，而且由于对手明显失误，实际上5轮后胜负已没有悬念。而最后的亡灵对亡灵的比赛，持续25回合以上耗时2个多小时。

总体来说这个“对决”模式对于喜欢策略的玩家还是有相当的吸引力的，百游决定免费的战网为玩家提供了更好的对战条件，但战网的维护和运作都不容易，期待百游可以做到最好。P



游戏系列过度开发 自毁江山为了啥

■山东jipotter

一．《吉他英雄》之殇是典型的过度开发现象

“过度开发”是大家在生活中经常能接触到的一个词汇，在各行各业都是一种常见的现象。比如让一头牛吃一半的草，干三倍的活；长篇的网络小说因为内容太复杂不得不烂尾；让孩子同时接受三语教育，结果一种都说不好——这些都是过度开发的现象。

而在游戏业界，也有不少被开发过度而不得不离开我们视线的游戏系列，比如动视暴雪的前当家游戏《吉他英雄》系列，这个鼎鼎大名的游戏系列就在前几年还如日中天，与《使命召唤》和《魔兽世界》并称动视暴雪的三大招牌游戏。但几乎就是在一夜之间由盛转衰，到6代为止，游戏卖不出去不说，制作该游戏的工作室直接被解散。这种卸磨杀驴的做法固然为大家所不齿，但是以前的摇钱树枯萎得如此迅速，不得不引起我们对这个现象的反思。

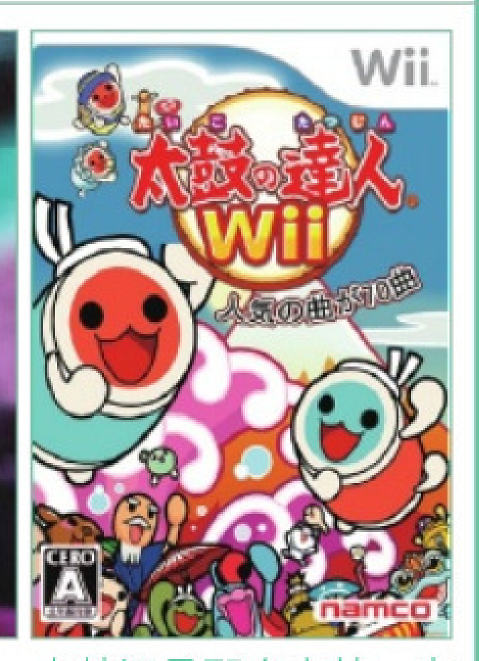
包括《吉他英雄》在内的吉他类音乐游戏的衰落有两个原因，一是过剩，二是单一。其他类型的游戏最多一年也只出一部续作，但几大吉他类音乐游戏可以在一年内推出六七款续作，包括正统续作，以知名乐队为主角的外传游戏，以及歌曲精选集。买了游戏还要上网买DLC，要不享受不到所有内容（比方说有首你特别喜欢的歌在DLC里）。顺便再推销游戏专用的架子鼓、键盘和最新型的吉他之类的外设，就能赚个盆满钵溢。但一般的消费者只是想每天弹几首曲子过过摇滚明星瘾，怎么会有闲钱从“史密斯飞船”一直买到“范海伦”呢？有这钱还不如去听几场演唱会更实在。即使是《摇滚乐队——甲壳虫》这样制作精美很值得Fans收藏的游戏也不能卖出更多。

并且，这些游戏的每一代基本上都是用的同一套引擎，甚至不同公司出的游戏玩法都没有区别，无非就是换换里面的曲子。但你《吉他英雄》能换几首曲子就捞到大把的钱，别人见了当然眼红，人人都想赚钱。于是各种各样的吉他类音乐游戏出现在市场上，大家把市面上能见到的歌曲都塞到了游戏里，榨干了游戏的剩余价值，然后惊奇地发现几乎没什么人买了——因为消费者们觉得这些游戏都差不多，系统根本就是千篇一律，买一款玩玩足矣。音乐游戏的核心玩家很多都会转向更专业的真吉他，而轻度玩家玩腻了之后就会觉得其实“切水果”更有意思。覆巢之下，安有完卵，《吉他英雄》的竞争对手EA的《摇滚乐队》系列也不得不停止开发新作，音乐游戏仿佛陷入了一潭死水。要知道前几年当红的时候，从比尔·盖茨到肖恩·巴蒂尔，几乎所有名人都人手一把游戏专用吉他，就


那个年代人人都爱《吉他英雄》



《吉他英雄》的画面与《摇滚乐队》几乎没什么区别



太鼓还是那个太鼓，吉他却不是那个吉他了

好像谁不弹几曲谁就拿不到2012的船票一样。

相反，在日本没有什么竞争对手的《太鼓达人》系列却活得比较滋润。不仅游刃有余地开发出RPG模式等新颖的游戏玩法，开发成本也控制得很好。但最关键的一点，是因为很少有同类型的太鼓游戏与其竞争，不必赶鸭子上架过度发掘游戏的品牌效应，每年配合日本新出的流行歌曲来一部新作就可以。玩家人数有限，同一类型游戏大量出现只会导致恶性竞争，然后摧毁这个市场。不管吉他类游戏是卖几百万套还是取消开发，《太鼓达人》的新作永远是卖个十来万。但吉他潮来得快去得也快，不起眼的太鼓却能像泥鳅一样，藏在泥里活下去。

二. 《使命召唤》是否也有过度开发之忧?

自从前不久动视宣布终止《吉他英雄》的开发项目之后，越来越多的人也开始怀疑，《使命召唤》是否会和《吉他英雄》一样最终走向失败的命运。如今《使命召唤》系列的新作销量能够超过2000万，占据了商业游戏之巅。如果动视暴雪继续像他们对待《吉他英雄》那样过度消耗《使命召唤》的话，难道这样的王者游戏系列也会重蹈《吉他英雄》的覆辙，被过度开发吗?

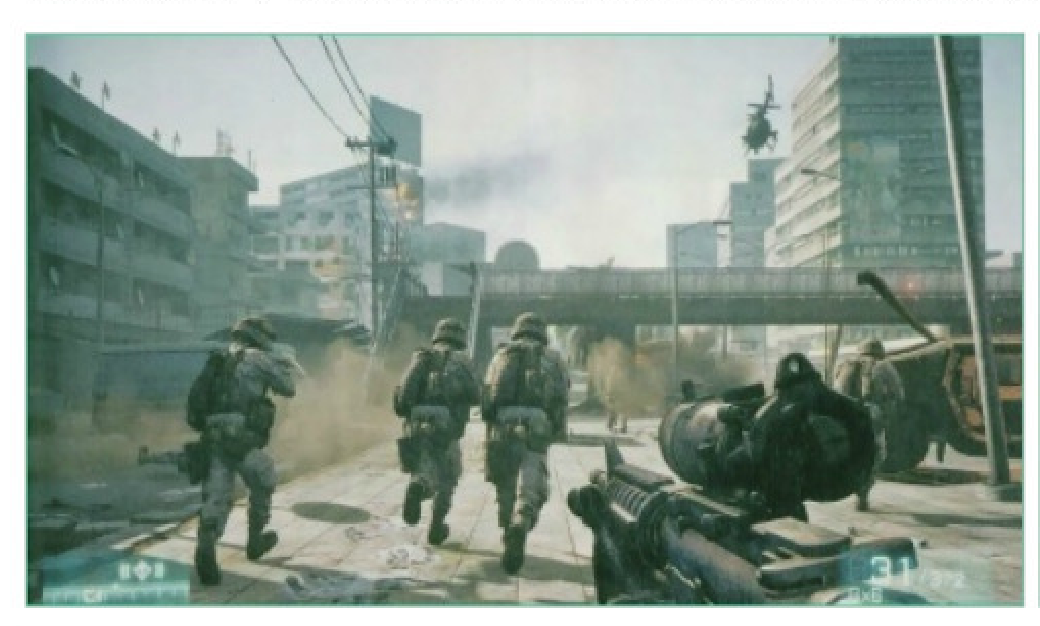
近年来原创游戏越来越少，高清作品成本太高，原创新作的销量注定不会太好。这也就意味着，销量稳定的经典游戏续作会更受公司经营者的青睐，游戏名字后面不带个数字都不好意思拿出来卖。如CAPCOM这样的公司，要求续作至少达到生产线的80%，这就要求公司拼命发掘游戏系列的品牌效应。为了不引起消费者的审美疲劳，对续作的开发周期的掌控是至关重要的。一旦游戏的品牌遭到破坏，那以前所积累的一切，都会像中国曾经满大街都是的呼啦圈一样化为乌有。

《使命召唤》如今的发展轨迹与《吉他英雄》确实有几分相似。“所有的娱乐产品都有其生命周期，加快发布速度就相当于加速这个周期。尽管现在动视暴雪利润丰厚，但这是基于对《使命召唤》的破坏性开发上的。循序渐进的开发模式将有助于产品规避风险，使其创造灵感得到足够的沉淀。”华尔街评论员麦克（Mike Hickey）这么说道：“动视暴雪现在就像是在给《使命召唤》打激素一样，让续作的开发更加快捷、经济，而股东们也乐于看见公司做出这种决定。”

是的，游戏公司的掌控者不是游戏制作人们，而是西服笔挺皮鞋铮亮出入华尔街的商人们。他们热衷的是建红酒窖买良种马打高尔夫，游戏的素质与他们无关。平时悠闲地过自己的优质生活，年底给股东们一张漂亮的报表就可以了。股东们的笑脸是建立在玩家们的眼泪之上的。追求《最终幻想XII》尽善尽美的松野泰己被一脚踢出了SE，商人和田洋一却笑到了最后。什么，艺术性？艺术多少钱一斤？

一年一部的发行速度实在不算慢，但好在《使命召唤》系列是由Infinity Ward和Treyarch双小组交替开发的，也就相当于两年发布一款续作，这种交替开发，前人栽树后人乘凉的制作方法能够极大增强系列的竞争力，对于维护品牌价值避免过度开发是很好的措施。但从Treyarch登堂入室制作了《使命召唤3》这款正统续作，到Infinity Ward将《使命召唤4》PC版的可执行文件命名为“COD3”事件来看，两间工作室关系显然很不和谐，貌合神离。Infinity Ward几十名核心成员前些日子闹得沸沸扬扬的离职事件也给了这个系列当头一棒。这群可怜的天才们被两个公司像球一样踢来踢去，当年他们离开EA，《荣誉勋章》迅速没落，如今他们离开动视，《使命召唤》会何去何从？

人才是开发游戏的根本，现在Infinity Ward小组元气大伤，不得不与





左图：《战地3》的画面效果颇为不俗

右图：《使命召唤7》的素质马马虎虎，但是销量却创了新高



年底最受期待的游戏《现代战争3》

其他两个工作室合作开发“现代战争3”。如果硬要继续维持一年一作的开发速度，就如同杀鸡取卵一般，游戏的素质可想而知！Treyarch现在俨然成为了动视暴雪的支柱，《使命召唤7》的素质马马虎虎，但销量创下了系列之最。从Treyarch开发的几部作品来看，除了画龙点睛的“僵尸模式”以外，该小组与Infinity Ward的差距不小。当然作为一个以制作外传起家的草根团队，取得现在的成就已经相当不容易了。游戏中最重要的网战部分一直没什么创新，虽然非常平易近人，任何人都能轻松上手，但难保大家不会有玩腻的一天。如果每一代都只是像《吉他英雄》换一些歌曲一样换几把枪调调武器参数加几个道具，那又如何说服玩家们购买新作来对战呢？几张地图（还不都是新的）就可以卖15美元，这与《吉他英雄》的骗钱DLC何其相似！

今年最大的竞争对手《战地3》来势汹汹。因为“叛逆连队2”的销量和素质均超出预期，EA高层就见风使舵，将《战地》系列的正统续作交给DICE开发。该小组的得意作品“寒霜2”引擎锋芒毕露，画面和物理特性比起市面上的其他作品要高出一截。虽然目前玩家们对《战地3》和《现代战争3》的前景都相当看好，但或许是有《荣誉勋章》的前车之鉴，公司该系列游戏总策划Patrick Bach很明确地表示，如果《战地》系列每年都推新作的话会毁掉这个商标，不会忙于制作下一代。但《使命召唤》不是一年推出一作的话，股东们的钱包可就要吃瘪了——2000万套游戏的“亏空”谁来弥补呢？不过话又说回来，在利益面前，每个公司都是一样的。要是《战地》系列也能卖到2000万的话，不过度开发圈钱说不定会被人指责暴殄天物呢。

所幸，FPS游戏的市场规模比起音乐游戏要大上几十倍。每年的FPS游戏的销量占到了整个行业的25%，在欧美这个数字是50亿美元。枪文化可是烙在美国人骨子里的，老美的腰包只为“AK47”敞开。《使命召唤》远没有《吉他英雄》那么容易倒下，但也并非高枕无忧。如果这个系列不能保持创新和进步，那么在激烈的FPS作品竞争中，《使命召唤》可能在未来几年中就会失去目前的垄断位置，要知道《光环》和《战地》可是在大踏步地前进呢。

三. 其他被开发过度的游戏

所谓“过度开发”并不是单指某个公司的一款游戏，而是指一个游戏系列，要根据包括正统续作、资料片、外传在内的系列所有作品综合来看。开发速度过快，就会导致制作小组没有新东西可做，导致“灵感不能沉淀”，不得不开发出在前作基础上修改一下就拿出来骗钱的作品。

经典漫画《龙珠》拥有大量各种不同类型的改编游戏，可以说是鱼龙混杂。虽说其中有不少经典之作，但近些年来也出品了大量模式雷同的格斗游戏。如“电光石火”等系列，每年出的新作其实都是资料片性质。甚至将每个人的超级赛亚人1、2、3、4形态都计算到角色数量中用来宣传“史上最多的XX个参战角色“，想让玩家们最后掏一次钱。相较之下，MD上的经典格斗游戏《幽游白书》只有11个人物，但却是无可复制的一代动漫游戏改编经典。

《三国群英传》系列是国产游戏的佼佼者，出到7代足以证明这个系列的优秀。这个系列一直在试图变革，却一直得不到老玩家们的欢心。然而后面几代单纯提升画面和同屏人数，却又让人感到游戏模式千篇一律，根本没必要开发新作来骗钱。作品无法实现自我突破，向网络游戏的方向发展也实属无奈之举。

带给大家无数乐趣的《大富翁》也是如此，在4代的巅峰之后，5代居然是即时制的游戏，这让玩家们很难悠哉游哉地捧着爆米花同乐。折腾了几代之后，系列在8代回归本源，但阿土仔的回归也拯救不了这个系列。这个系列本不需要那么多创新，只要能让几个人一起在电脑前开怀大笑就足够好了。但这样，或许也没什么出续作的理由了吧。

除此外，我们还能想到“拳皇”系列、“古墓丽影”系列，曾经的衰落都难逃“过度开发”之嫌。如果说有什么样的游戏不怕“过度开发”，那恐怕就得数足球、篮球等体育游戏了，它们有着极为稳定的用户群，特别是在人均收入较高的欧洲。因为新赛季、新球员名单的需要，即使每年的新作都是“把上一代不好进的球改成好进的，再把难进的球改成好进的”，照样能有稳定的销量。大部分体育游戏的新作都可以天天上网更新球员名单和数值，找到大量玩家对战。至于大多数的游戏品牌，在疯狂圈钱的时候，都应该多掂量下，这究竟是不是一种杀鸡取卵的行为。



欧洲人都喜欢玩足球游戏



沙隆巴斯依旧大腹便便，“大富翁”却辉煌不再

当绿灯侠遇上Ezio

浅析美式电影、游戏的英雄塑造模式

□天津 半神巫妖

前言

哈尔·乔丹怎么也不会相信有一个光球会从天而降，而光球里那个长得像短笛大魔王一样的外星人会给他一枚绿色戒指……然后他就莫名其妙地成了地球的守护者，有了无比强大的力量。

《绿灯侠》系列在漫画史上的地位颇高，主角还是“正义联盟”的创始人之一，但是总觉得比起蜘蛛侠被那万年不遇的神奇蜘蛛咬一口来，绿灯侠的超能力来的更为狗血一些。似乎只有在国内玄幻小说中才会出现这种情节：凭空出现一个神人，给你一枚神奇戒指，然后你就成了超人了……即便这样，《绿灯侠》照样让漫画迷、电影观众们看得津津有味。究其原因，其实还是观众们已经不愿意再深究这些力量的来源是否有逻辑了，毕竟再有逻辑也是幻想。如果说《蝙蝠侠》拍了前传还能稍微介绍一下主角是怎么被训练成英雄的，那么其他的电影则根本就是一笔带过，因为影迷们更关心的，是他们成为英雄以后的事情。

而游戏界则不是这样。可以这么说，RPG和部分ACT游戏里，这种主角等级随着游戏进程提升的游戏都可以算作“英雄”类游戏：主角虽然一上来不像绿灯侠那样轻易获得力量，拯救世界，但是随着游戏的过程，主角会不断让自己变成“超人”，从而成为拯救世界的英雄。于是，电影和游戏形成了两个截然不同的“英雄模式”：前者是先做英雄，然后在拯救世界的过程中困难重重；而后者则是一步一步地一边拯救世界、一边成为英雄，最后一举消灭Boss。

这两种模式的形成其实是和电影、游戏这两种艺术的表现形式有关系的。电影短短2个多小时，不可能让主角慢慢成长；而游戏则有的是时间，而且很愿意让玩家一点一点体验“成长”的乐趣。我们不能简单地说哪一种“英雄模式”更好一些，因为没有不好的模式，只有不好的表现形式和手法。我们可以简单看看，这两种模式都习惯用什么常用的手法来表现。



哈尔·乔丹的戒指来得太容易了，但是带来的麻烦也更大一些

电影：先做英雄，后受折磨

说起超级英雄电影，大家耳熟能详的包括这些系列：《超人》《蝙蝠侠》《蜘蛛侠》《绿灯侠》《钢铁侠》……甚至《地狱男爵》。这些经典银幕形象其实大部分都来源于美式漫画，开始的情节往往简单直接，例如本文开头那样：一个人不知道为什么就被选成了地球守护者，天上不只是掉馅饼，而且还会掉下来神奇的戒指，让你对着一盏灯发誓……


很明显，《蜘蛛侠》更注重英雄内心世界的刻画



他虽然回来了，但是还是没有改掉怕绿水晶的毛病……

OK，既然原著漫画是这么设计的，粉丝们早已经耳熟能详，那么电影就不好随意改动这些看起来毫无逻辑的英雄出处。那么怎么增加电影的深度呢？李安拍的《绿巨人》，在电影前半部分设计了大量人文情节铺垫和内心描写，导致影片很长时间内都不能进入高潮，原著粉丝们对这部电影并不买账。那么为了增加英雄的“坎坷”，为了证明英雄也有自己的难题，电影制作者也只好从他们成为英雄之后下手了。于是，怎样给拥有超能力、几乎打不败的英雄们增添一些难题，成为了现实中编剧们的难题了……

先说说超人同志，这位钢铁之人几乎已经被封神了。刀枪不入并且连进入太阳核心都可以呆上几个小时，这样的超人，怎么可能设置障碍？没关系，编剧就做到了。他们用了最简单的方法：开外挂……你不是很强大么？那么我干脆设计一种水晶，一碰你就完。估计我们的超人兄弟一定在大喊不公平，不过没办法，如果没有这种类似作弊的物件，那么超人电影也就真没什么看头了。

还有就是蝙蝠侠，编剧们用了另一种办法折磨我们的英雄。那就是你不是以高智商和浑身高科技装备取胜么？那么干脆找一些装备比你还多、智商比你还高的敌人来对付你。你不是控蝙蝠么？那么就会有一群控企鹅、控毒藤、控冰箱、甚至控标点符号的人做你的对手……

而我们的蜘蛛小弟，则遇到了更大的问题，而且也能看出编剧的功力之所在。也许他也遇到了类似章鱼博士、沙人等超自然敌人，但是蜘蛛侠更大的问题其实在于自己。毕竟主角皮特·帕克是一个年轻人，在爱情、友情、责任感等问题上的难题，才是蜘蛛侠无法用超能力打败的最大敌人。

其实笔者更想说的，却是超级英雄里的蓝领：地狱男爵。这个没事插科打诨、胡言乱语的二混子一样的人物，有着一身的臭毛病坏脾气和魔鬼血统，却照样天真无比地保卫着我们的地球。于是他的难题就来了，那就是怎样和周围人和睦相处。但是这也恰恰给了地狱男爵一个厚重的背影：在一个浑身血红的大马脸的魔鬼之子身上，体现出了最多的凡人的人性。我们生活中每一个善良的人不也是这样么？有着这样那样的毛病，却挡不住心灵最深处那股最原始的正义冲动……

而玩硬件的《钢铁侠》，也反映了一些更高层面的人性冲突。那就是当一个人家财万贯、几乎拥有了一切甚至还有了超人一样的力量时，他本人的自大和性格缺陷会带给他本人和这个世界什么。如果说超人是外星人、蝙蝠侠力量有限、蜘蛛侠的舞台不大，那么钢铁侠却是一个拥有了超人般力量的上流人士，他的凡人性格和特殊的身份、超人的力量必然产生冲突。这也是这部电影除了火爆场面外，值得一看的地方。

游戏：多元的量变，统一的质变

由此一来，我们可以看出在电影领域我们的英雄毫不费力得到了超级力量，却仍旧麻烦不断。那么在游戏领域，那些堪称“超级英雄”的角色们是怎样走他们的英雄之路呢？游戏作为时间超过几十小时的艺术形式，自然会把英雄们的成长作为重点刻画的部分。无论是传统RPG里的打怪升级，还是ACT游戏中寻找各种武器装备、学习各种特技，都算得上是英雄成长之路。因此一来，在成长过程中隐藏住最终Boss，就很重要了。要让玩家在寻找谁才是最终敌人或者最终敌人躲在哪里的同时慢慢成长起来。由此可见，游戏的剧情设计和英雄之路的铺就工作，远比电影要复杂的多。

先说说我们的Ezio大叔，《刺客信条2》的主角。这位拥有着外星人血统、超强的运动能力、独特的鹰眼视觉的刺客，在意大利佛罗伦萨、罗马等地掀起惊涛骇浪最终取得外星人留下的上古神器，堪称是游戏界的超级英雄代表人物了。他的英雄之路，则完全是属于那种从落魄到奋起抗争，然后发现能力越大责任越大的道理，最后取得伟大成就的典型。当初只是佛罗伦萨一个富二代的Ezio经历了父亲的惨死，才逐渐发现自己刺客后代的身世和血统，于是最初只是想报仇的他，却逐渐走上了秉承人间大义的道路，为了不让人类再次受到奴役，而四处寻找金苹果，并且最终得到了真相，将金苹果埋了起来。古往今来，多少英雄其实并不是一开始就决定做一个英雄的，他们也许只是想为亲人报仇或者为自己拼搏一个出人头地，结果最后却在过程中发现了更高的斗争意义。这也就是游戏的好处，因为这个过程，玩家从始至终是陪着主



终于，好莱坞末日电影中经常出现的一幕要出现在游戏《质量效应3》中了



这家伙国仇家恨一大把，最后拯救的却是地球和全人类

角一起度过的，也就更能切身地体会这个道理：真正的英雄，都是从为自己奋斗开始，慢慢升华到为大众去奋斗，这就是英雄之路。

《博德之门》系列的主角同样是一位超级英雄，从《博德之门》1代到2代的资料片《巴尔的王座》，这位主角历经几百小时的游戏时间，屠龙杀魔，最终封神（当然玩家最后也可以放弃封神，选择爱美人不爱神座）。而铺就这条英雄之路的过程，其实也就是《博德之门》的整个游戏过程，也就是史上最佳RPG之一的游戏过程。无独有偶，我们的英雄一上来遇到了Ezio一样的悲惨事件：父亲被杀。只不过这次是主角的养父葛立安（主角真正的父亲则是谋杀之神巴尔）。和Ezio一样，我们的主角踏上了寻找仇人和拯救世界合二为一的旅程。但是从没有人问过一句：为什么我寻找仇人的同时一定要拯救世界呢？或者说，为什么我不拯救点什么，就找不到我的仇人呢？

其实答案很简单：这就是套路……游戏作为和电影不一样的艺术形式，利用自己的自身优势展现给了我们一个英雄的成长过程，也许这过程还很模式化，但是毕竟有空间去塑造了。

举举最近的例子，《质量效应》中的银河英雄薛帕德。这位英雄也许没什么超能力，只是一个战斗能力、领导能力很强的领袖而已，也许他最强的能力应该是“小强复原术”，也就是打不死。Bioware这次为主角设置的障碍，则更多的体现于1代中的种族主义和2代中的角色错位上。1代中薛帕德作为第一名人类“幽灵”，难免在强者林立的宇宙中孤军奋斗。即使有了自己的团队，也要面临着种种压力。而2代中薛帕德被曾经的敌人所救，自身的定位成了一直纠结的对象。

而作为一个团队，领导能力很强的薛帕德第一要务就是要让整个团队发挥出最强的战斗力。因此一来，安抚每一个队员就很重要了，体现在游戏中就是各个队员任务。由此可见，薛帕德虽然没有什么超强的力量，但是整个游戏过程依旧是这个团队一点一点成长的过程。只不过这一次Bioware化整为零，将拯救世界和英雄成长稍微剥离开来，用一些体现了人性的有深度的队员任务作为成长的步骤，是一个小小的突破。在《质量效应》的最后，团队合作才能最终打败Boss也正好体现了在这游戏里，一个薛帕德并不是超级英雄，一个在薛帕德领导下的团队才是。

总结

从上面这些例子我们可以看出，如果说电影可以安排强大的敌人、复杂的内心冲突、性格缺陷等等桥段来阻挠我们一上来就很强大的英雄，那么游戏则要在英雄还没有成长起来的时候就要安排桥段去阻扰他。玩家在游戏中不仅要打怪升级，提升自己的硬实力，同时还要解决周围的人际关系问题、团结一切能团结的力量甚至和自己的内心作斗争（游戏中的正邪路线选择），最后才能成为一个游戏中的英雄。只不过到那个时候玩家才发现，其实这个世界已经被你拯救得差不多了，只要去杀死最后的Boss就可以了。由此一来，我们是不是可以说，游戏这种艺术因为其先天的优势（游戏时间比电影时间长很多倍），而比电影艺术更能够细腻、真实地去塑造一个英雄的形象呢？

但是在游戏领域，尤其是当今游戏3D引擎迅速发展，电影镜头般的处理方式层出不穷的时代背景下，游戏却没有比电影展示出塑造好一个人物形象更强的例证。其实这一点也很简单，那就是电影艺术毕竟是人在扮演，而影星精湛的表演是不可替代的。于是，游戏界引入了好莱坞明星配音，甚至动用好莱坞明星的形象去丰满人物，这不能不说是一种完善和竞争。

对于玩家来说，我们是真的很希望游戏和电影这两种艺术形式能够更加紧密的契合在一起，从而为我们奉献出更加经典的娱乐体验。也许我们的英雄走的路各有不同，但是表现英雄的舞台，大可以更加紧密地结合在一起。我们作为玩家，也作为影迷，既希望可以看到更加饱满的英雄银幕形象，也同样希望可以在电脑屏幕上参与更加真实的英雄之旅。

艺术形式多有不同，但是真正的艺术却没有界限……P



演员精彩而内涵满满的表演，会为电影里的英雄带来更多打动人心的真实魅力

IME巅峰之战——Puma对MC!

■天津 SpongeBOB



OGS_MC 绰号“嚣张帝”（中国地区），“总统神族”（欧美地区），公认的世界第一神族，以令人恐惧的对战实力与霸气外露的庆祝动作在众多“星际”好手中独树一帜，“旗舰”OGS战队核心，GSL联赛两冠及大大小小杯赛冠军更是令其他选手难以望其项背。MC的打法在凶悍犀利之余不乏稳健，尤其擅长以操作在势均力敌的正面对抗中取得优势，极具观赏性与学习价值。然而万人敌的荣耀之后，MC近期的状态却略有下滑，首先在从未失手的神族内战中败于此前未尝一胜的“宏安”，又在新赛季中遭遇众强T夹击，跌入升降级赛，就连在以前无往不利的国际杯赛中也遭遇强力竞争，丢掉了许多冠军。此番MC陷入低谷，或许折射出目前神族玩家普遍的劣势，但我们更多地看到的是新人的崛起，这其中便包含本文的另一位主角。

EG_Puma 在七月份“星际2”职业选手奖金榜单中，位居首席的既非力夺GSL三冠的Nestea，也不是不可一世的MC，而是这位名不见经传的人族Puma。面对GSL白热化的竞争局面，Puma明智地选择了更为广阔的国际杯赛，并退出了本土战队TSL转投国际纵队EG。借着人族大幅崛起的契机，Puma在国际赛场上展现出傲视群雄之态，一股新势力已然崛起。

决赛中，Puma对阵MC。第一局Puma便祭出“真善美”一波流，拔得头筹。第二局，地图为终点站（Terminus SE），MC出生于12点位置，Puma则位于6点。由于地图较大，双方都不约而同地采用了经济开局，MC单追猎开矿，Puma则是在前期保持单气开采，兵营挂反应堆，同时在基地内部摆下分基地（**如图1**）。

双矿后，MC补充到4BG，随后又放下VR，并派遣初期的两个追猎前往人族基地进行火力侦察。Puma稳妥地补到3兵营，还在主矿高地修下地堡，虽然自己的分基地先于神族竣工，但迫于机枪难以抗衡追猎，只得延缓扩张步伐。Puma让新建成的两个兵营全部挂科技实验室，同时提升兴奋剂与枪兵盾牌，意在中期给予神族一波压制。拥有13个枪兵和3个掠夺后，人族的基地才缓缓飞下，为求稳妥，又在分矿路口拍下2个地堡，这一系列举动让人族在初期便落后神族近10个人口。神族这边，VR完成后，MC只生产了2个OB用于侦察，并没有建造不朽者，而是迅速摆下VC，企图用兵营兵种作为部队主力。为防范人族的运输机偷袭，MC将哨兵与狂战士部署在分基地，主矿则由大量闪烁追猎防守，一旦爆发战事，高机动性的追猎者亦能随时策应分矿的部队，可谓面面俱到（**如图2**）。

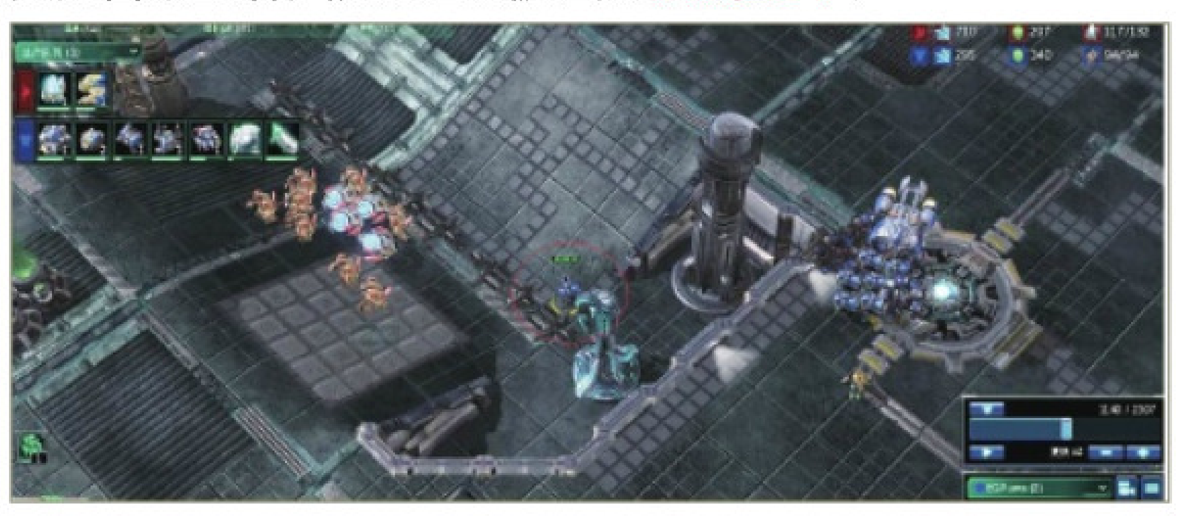


图1 经常去欧美MF的MC遇到新近赶来赚外快的Puma，心底的“厌恶”难以尽数。



图2 主力稳守分矿，机动部队灵活御敌，让企图空投打双线的人族无从下口。当然，前提是神族必须掌握人族主力动向，避免被对手分割歼灭

利用反应堆快速生产两架运输机后，坐拥兴奋剂、医疗艇双重Timming的人族开向神族基地，补到5兵营并在约50人口时于后方扩张出3矿。Puma巧妙地将进攻部队分成两股，一支在正面牵制神族，一支则乘坐运输机悄悄运动到神族3矿处。由于正面力量较为薄弱，Puma不时拉出枪兵抢占瞭望塔，防止主力被包夹（**如图3**）。


图3 用一个枪兵冒死打开视野，可谓"星际2"版的弃车保帅。从这一次交锋起，这个瞭望塔控制权几经易主，犹如一场轮回，战斗由此爆发，也将在此画上句点

进行适当地牵制后，Puma将主力撤回基地防守，临走时不忘分一个枪兵抢占瞭望塔。同时，派往神族3矿的枪兵小队击杀一个神族农民，成功阻止了MC的扩张，此刻追猎者防守端的机动性优势便体现出来，从主矿奔袭而来，一个闪烁率先点掉了人族运输机，全歼了这一小股敌军（**如图4**）。



图4 前线拖延掩护自己开出3矿，同时利用空投遏制神族3矿，一前一后，Puma将前期的劣势扳回了些许，但贪心于一个水晶，枪兵小队被追猎抓住，落得个全军覆灭

化解人族的两线进攻之后，MC扩张出3矿，在基地深处造下VT，并拉上全部主力进攻人族主基地。由于人族分矿路口狭窄，加之人族在此修建房子，强攻恐怕难于奏效，MC筹谋片刻，利用OB打开视野，大量追猎跳上人族主矿高地，正面的哨兵狂战士适时而动，一时令人族首尾难顾（**如图5**）。不过Puma在分矿路口处构建的掩体工事还是起到了很大作用，避免人族部队直接处于狂战士的冲锋之下，处于两面受敌的不利境地。趁着狂战士吸引了人族大部分注意力，追猎者上前偷掉2架运输机，加上之前打掉的两座兵营，神族收获颇丰，为减低部队损失，选择了暂时撤退。


图5 你有飞机空投，我有闪烁追猎，MC一式"班门弄斧"，反而让习惯于多线进攻的人族慌乱了手脚，若不是人族建筑构成的屏障，恐怕大局已定

撤出战场的神族军团心有不甘，试图打开人族3矿路口的中立岩石发动突然袭击，怎料一个SCV早已在此恭候，颇有当年弦高智退秦军之风。MC见偷袭不成，才安心撤军（**如图6**）。



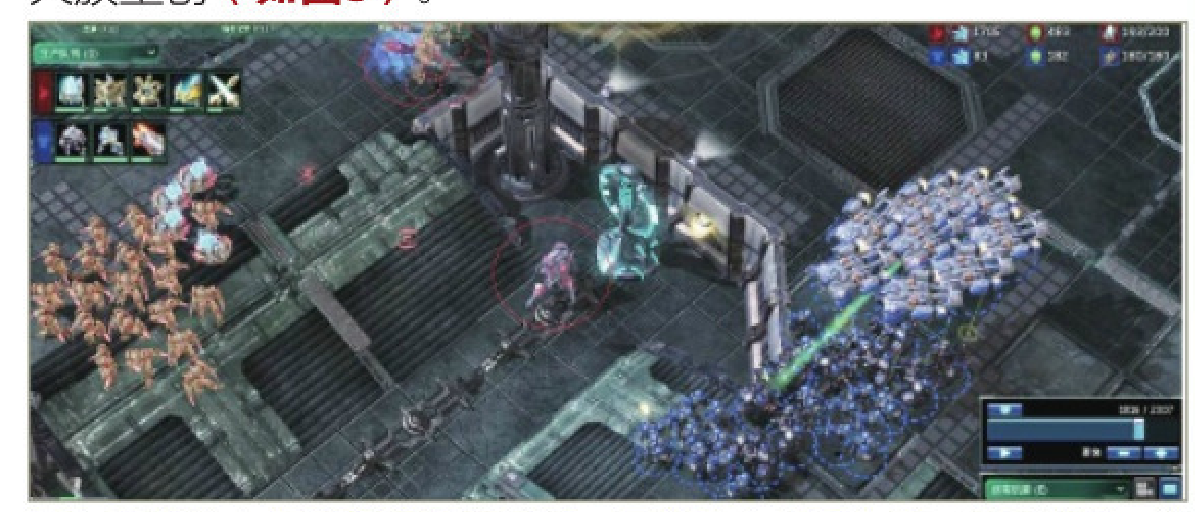
图6 古有弦高骗退秦军之智，今有SCV独守玄关之勇。前人事之以礼，后者示之以威

双方此番休战后，各自修整部队，攀升攻防，补充兵营，形成3矿对3矿，划江而治的局面，不过神族由于初期的经济优势及前几次交锋，已然积累了近30人口的优势，MC强悍的正面实力可见一斑。神族将OB停在各个关键路口，打探人族大部队的动向，主力则分为3股，分别把守各矿区，没有丝毫破绽（**如图7**）。



图7 MC再次分兵扼守经济命脉，这一守一攻间的一分一合，彰显出第一神族对部队部署的出众理解

趁着这个当口，人族奋起直追，将人口差距缩小到15，并在180人口，双方都开始扩张4矿时率先发难，神族得知情报后不敢怠慢，挥军迎敌。双方激烈地操作，战斗经过层层铺垫，终于进入高潮。MC先一步占据斜坡，并用一个追猎打开视野，试图用后方潜藏的高阶圣堂武士给予人族重创（**如图8**）。


图8 用追猎占据瞭望塔拓宽视野，圣堂武士绕后突袭，MC试图一战全歼人族。人族双BE神族双BF，两方的攻防都不敢懈怠

人族赶走占据瞭望塔的追猎后，并未一股脑冲击神族，而是谨慎地往后方高地处撒了一把雷达，获知神族圣堂部队的前压意图，赶忙后撤，并拉上自己的Ghost部队克制（**如图9**）。

停留于路口处的OB及时将人族部队的动向反馈给MC，他当即将圣堂武士后拉，转而派遣追猎小队压进，试图点掉人族的Ghost，怎料人族一把雷达又一次化解了神族的偷袭（**如图10**）。

短短几秒钟内，双方做了数次阵型调换，一个不慎，便有可能满盘皆输。而神族追猎与圣堂武士的互换不但

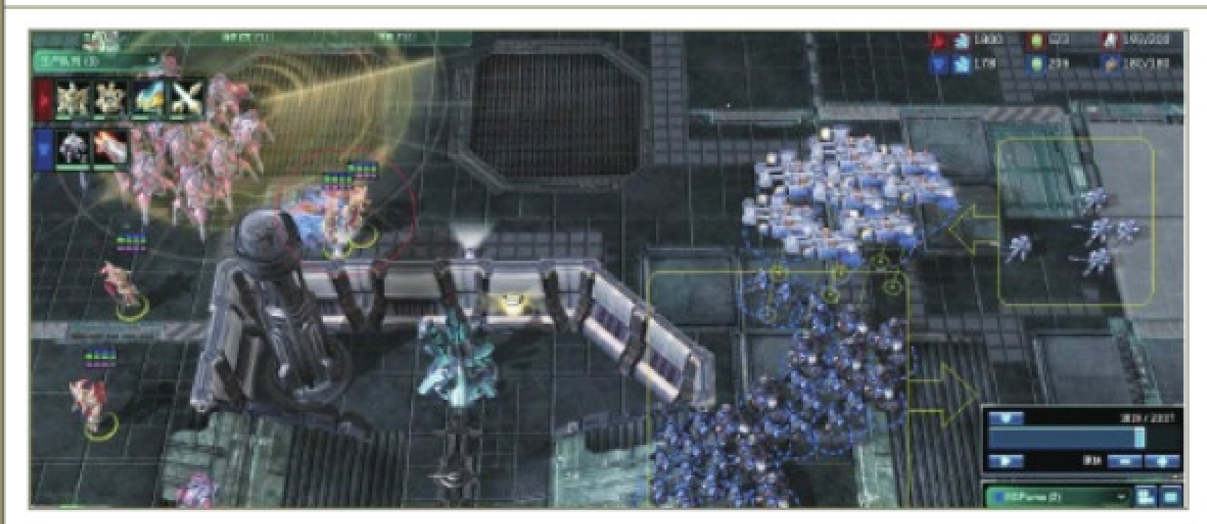

图9 在战场视野死角勤撒雷达，做到防患始于未然


图10 圣堂克制MM，Ghost克制圣堂，追猎克制Ghost。交锋伊始，双方未动一枪一弹，单以排兵布阵部队转换，便已显露出高过其他选手一筹的实力

没有占得分毫便宜，反而暴露了自己的OB,人族随即一个EMP震去OB的隐身，消灭了安插在身边的眼线，并在两军对垒时派出一个枪兵冒死抢占瞭望塔，收获了神族主力撤离、只留追猎断后的重要情报（**如图11**）。



图11 经历一番暗斗，潜藏于人族附近的“卧底”OB被人族发觉，随后被人族拔除。涉险抢占瞭望塔的枪兵传回了神族主力转移的重要军情，一出星际2版的“死诸葛亮吓走活仲达”险些上演

埋伏不成，又失去了战略意义极大的OB，神族暂时退却，另一面的侦察告诉MC人族4矿行星要塞即将完成，赶在这个巨型地堡竣工之前，神族抢先发起了进攻。开打后，Puma并未第一时间与神族部队接触，而是暂缓于基地右方，待行星要塞消耗掉狂战士一轮冲锋后才迎头交战。两军一会面，反馈与EMP几乎同时丢向对方，各自损失一员后，Puma利用狂战士冲锋CD的空当，掉头一个EMP，震掉了MC的2个圣堂武士的能量（**如图12**）。


图12 没有了冲锋的狂战士威力大减，给了Ghost发挥的空间

打掉人族4矿，神族此次的战略任务已经完成，加之部队前后略有脱节，顺势将部队后拉，人族企图乘胜追击，怎料到MC一招拖枪式，利用后方插上的圣堂武士一个心灵风暴打在人族部队头上，众MM损血过半，不敢追击，迅速后撤并用医疗艇回复（**如图13**）。

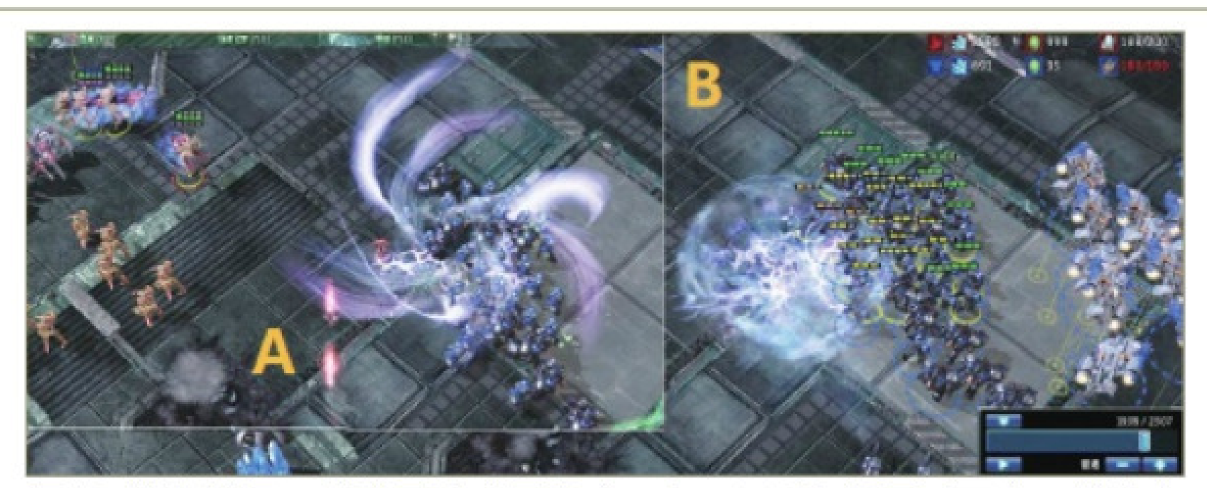


图13 佯装撤退，待敌军追击再翻身一击，MC这招屡试不爽，数次在危难关头遏制住人族的进攻步伐

正面战场片刻的宁静间，Puma分了两船兵空投神族的主矿与3矿，MC的防守滴水不漏，反馈、传送狂战士、心灵风暴，丝毫不给人族骚扰的机会（**如图14**）。人族丢了3矿，又折损了2船部队，处于全面被动，好在MM部队攻防体系成型，主力尚存，尤可一战。MC趁机开出5矿，但此时神族的农民已经达到73个，为保持正面部队的数量，并没有补充PrOBe开采。



图14 两线空投，两线受挫，在MC完备的防守面前，空投无异于自杀

人族重新开启4矿，调集部队进攻神族，MC发挥追猎的机动性优势不断牵制，并为自己的圣堂武士部队配备了传输棱镜以弥补机动性方面的不足。抓住人族大军追赶追猎者急于冒进的破绽，棱镜放下圣堂武士，2把心灵风暴结结实实打在人族头上，杀死了大量枪兵，占得便宜后的圣堂武士快速搭载棱镜撤离战场，并成功躲过了人族针对性的EMP（**如图15**）。



图15 用传输棱镜弥补圣堂武士机动性不足，给了这一冷门兵种新的战场角色，但棱镜本身过于脆弱使这一战术对操作的要求奇高且凶险异常。新补丁对于运输机护盾的增强无疑是针强心剂

人族心有不甘，经过短暂回复后再次挥戈进攻神族，双方主力在神族4矿处遭遇，开战后神族派出由少量哨兵、高阶圣堂武士、狂战士与执政官组成的小股部队再次沿着高地边缘前压，这次人族不但有雷达优势，一名掠夺者也牢牢占据着瞭望塔，Puma迅速派出自己的Ghost部队克制，一个追尾EMP震掉了哨兵的能量及护盾，Ghost不断追击妄图扩大战果，不料MC表面失利后退实则为诱敌深入，后方插上的圣堂武士4把精准的反馈，人族4个满能量的Ghost应声倒地（**如图16**）。

Puma眼见势头不对，立刻操作Ghost后撤，撤退的



图16 又见诱敌深入，Puma为此付出的代价颇为惨重，4个满能量的Ghost。为Ghost升级隐身不失为一个好的选择

过程中不忘回头2把EMP，震掉了神族一半部队的护甲，而MC满能量的圣堂武士此刻均保存在传输棱镜之中，躲过了两次袭击（**如图17**）。



图17 华丽的运输机躲EMP，这一次得手，让MC有了大举进攻的勇气

MC开启哨兵空气墙，大部队冲向人族军团，一场恶战在所难免，此时MC拥有近7把闪电，可以说拥有绝对优势，足够全歼人族部队，并顺势南下，拿下整场比赛。但被MC诱敌深入、伺机歼灭战术打压了整场比赛的Puma终于爆发，大部队佯装溃退，待MC的大部队不顾阵型涌上前，操作半数部队一针兴奋剂，突然变向，点掉了MC装有3个圣堂武士的运输机，MC眼疾手快，迅速放下一个，转瞬也被Puma针对击杀，神族部队顿时没有了输出，直落下风（**如图18**）。


图18 使了整场的拖刀流，最后却被人族简单的回头一击打掉核心兵种，正可谓一着不慎

MC且战且退，借着人族军团大举压上的机会，利用一个红血的圣堂武士回身一把心灵风暴再次重创人族（**如图19**），不过经历几次致命的心灵风暴打击后，人族残余部队都是皮糙肉厚的掠夺者，不成规模的圣堂武士很难对其造成致命打击，神族虽奋力抵抗，仍难挡人族推平MC的4矿，4


图19 华丽的绝唱，此后MC优势全无，只能寄希望于对手犯错

矿一失，五矿便成为一块孤岛，失守已是板上钉钉了。

开局以后，MC首次在经济上落后于Puma。神族此刻只能动用之前5矿运作积累的积蓄，生产一波部队与人族决战并希图一举击溃对手，控制对手的出兵点。凭借强大的生产能力，MC短时间内又积攒了一支主力部队，并拥有8把心灵风暴，一心求战的神族径直杀向人族主矿，在地图中部与人族遭遇。人族在优势期用机枪配合雷达清扫着地图上的神族眼线，因而在决战的战场上，人族全面把控着视野（**如图20**）。



图20 神族的视野只及图中黄线处，而对人族的动向全然不知，给了Puma绝好的偷袭机会

MC预判人族主力位于R1区域，派遣圣堂武士迎击，但人族主力此刻已经悄悄运动到了图中R2区域，欲将MC的部队拦腰截断。MC看到人族用于占瞭望塔的枪兵，自知事态不妙，率部回撤，人族Ghost部队又岂会给他机会，一把EMP，让MC积攒了8把的心灵风暴只成功施放一把（**如图21**），其后的战斗已然失去悬念，执政官也已难救危局，稍作抵抗后，MC打出GG，Puma逆转获胜！


图21 战局围绕这个瞭望塔的控制权展开，最终MC也因为失去对瞭望塔的控制而不得不吞下失利的苦果

纵观整场比赛，MC凭借自信率先完成扩张，又以坚实可靠的防守让人族骚扰化为泡影，在局面上牢牢占据着主动，几次遭遇战，双方各自动用侦察手段，步步针对，上演了一出漂亮的攻防战，最终MC大优之下传输棱镜操作失误，让人族以彼之道还治彼身，痛失好局。随后的绝地反击中，MC由于丧失了之前一直完备的视野控制，被人族埋伏成功，完胜击败。另外MC并没有使用闪烁追猎点杀Ghost，并且比赛后期神族全场只有一个OB，为失利埋下了巨大隐患。反观Puma无时无刻不在侦察，无论是两军对峙还是后撤防守都不忘用枪兵占据瞭望塔，这一良好的习惯终于在比赛最后收获回报，值得广大玩家借鉴。

这场比赛之后，Puma再接再厉，第三局再次动用“真善美”一波Rush，出人意料地以3:0完封MC夺得IME冠军，也同时宣告了一位强力人族的诞生。抛开种族平衡，Puma在这场巅峰之战中展现的实力，足与Mvp、MMA等顶级选手比肩。MLG罗利战，Puma小组全胜出线，追寻冠军的脚步还在延续。P

栏目编辑/bluesky/bluesky@popsoft.com.cn 美术编辑/晶冰

那些Ⅱ们

■河北 小狐狸

现在的网游厂商为了赚钱用尽了一切办法，为一款游戏出一个续作就是最惯用的手法。就笔者个人玩过的就有很多，如《魔力宝贝Ⅱ》《天下贰》《卓越之剑Ⅱ》《大话西游3》《石器时代2》等，其中不乏比一代好的，但是也有不少是顶个空名和一代一点关系也没有的。其实很多游戏一代和二代相差数年，拿出来比较的话很不厚道，所以今天打算把一些“Ⅱ”的网游拿出来晒一晒，让这些二代的网游来逐鹿“大软”。

一、Ⅱ代游戏的生存空间

一般来说出二代的网络游戏肯定是一代非常受欢迎，不过一款网络游戏的寿命是短暂的，出一款二代游戏可以直接接手一代游戏的玩家，而且不论是研发还是宣传都比生产一个新游戏要有许多优势，但其劣势也是存在的。

1.玩家的态度

一款游戏能否活的长久是在于有没有玩家玩，一款老游戏能够生存下来靠的就是一些死忠玩家，老游戏想发展新玩家是很难的。就算你不断更新不断创新，但毕竟游戏的初代作品往往是出现在一个久远的年代，其基本的核心引擎、系统构架和背景框架已无法适应现在的流行趋势，所以一些经典游戏开始了二代研发。作为一款游戏的二代，必定要继承初代的经典，还要在初代之上研发出更多的经典元素才会吸引玩家。所谓萝卜白菜各有所爱，初代的经典是什么，玩家们自然各自有各自的看法，你认为的经典也许在别人眼里实在不值一提，而如果是大家公认的经典，往往会落入“一直被模仿，从未被超越”的怪圈，这样的经典，对于厂商来说就是一个“鸡肋”。



妹子，你露底了呀

除了经典，还有回忆。玩家都是有感情的，一款游戏玩得时间长了就会恋恋不舍，哪怕是上游戏实景聊天他也不愿意离开，因为里面有青涩的曾经、有携手并肩的朋友，多数玩家选择玩过的网游二代是为了寻找那份记忆，打过的

Boss、走过的路、吃过的苦、摔过的跤，因为人的记忆不一样，所以每个玩家都希望在自己记忆最深处的美好二代游戏必须要有。当他满怀希望进入二代游戏，发现没有他想象中那份记忆的时候，玩家肯定会伤心和愤怒，因为他们觉得被骗了。他们不会考虑那份记忆对游戏是否有益，他们只认为你这个游戏做得不好。玩家是一个很矛盾的存在，二代游戏变化太大他们接受不了，觉得你挂羊头卖狗肉，但是如果你按部就班没有什么大的变动，他们会觉得自己被骗了：明明没有大的变化为什么要出二代？随着这个现象的明朗化，很多厂商也明白，如果自己把握不好这个度，那无疑是搬起石头砸自己的脚。

网络游戏对很多玩家来说就一个消遣工具，但现在太多的网游本身就是没有创意的抄袭货，再在其上研发的二代网游产品更是让玩家无法忍受，完全就是炒冷饭，将老游戏放回炉中，之后重新镀金，其实里面的材质都是一样的，只不过包装换了，甚至根本就没任何区别！二代游戏没有新意、不够创新、缺少玩点、浪费人生，是很多玩家直接拒绝的主要理由。如果说浪费时间玩一款与前一代游戏内容完全一样甚至是根本没有任何变化的游戏，干嘛不在去初代游戏中玩，起码等级和装备都不用发愁的。尤其是某些游戏厂商，今天“传X甲”明天“传X乙”，什么“绿色征X”“征X丙”，进去一看完全一个模样，甚至是连游戏界面都没有更换，这种游戏做出来有什么意义呢？看各大网站上面的广告铺天盖地，真的有那么多人肯花钱玩吗？真不理解！其实说白了这种运营方式就是现在网页游戏的处理方式，游戏做出来之后推出去，找联运、开服、做活动、骗钱、关服、再开服！服务器其实就那几台，来回开关……，把玩家都当傻子来耍，我才不会给这种游戏投钱呢！

2.厂商的态度

有便宜不占的是傻子，有收编现成玩家这等大便宜不占的厂商亦是傻子。现成的玩家可以为商家节省很大一笔广告费，还可以为商家带来各种漂亮的数据。像一些初代游戏的死忠玩家，那种发自内心的喜爱和不离不弃是厂商最需要的，同时他们会制作精美的视频和各种翻唱，画同人漫画、写同人文章，这些行为也可以为厂商带来更高的人气。而这些死忠玩家们身后往往都有大公会的身影，所以现在很多的厂商在测试的时候会联系各大公会，尤其是二代游戏产品厂商更是会联系初代的大公会，免费给他们大量的测试码来优先体验，收集公会玩家的意见和建议，然后再根据可实施性来决定是否采纳。只要能吸引住大公会的入驻，游戏就不愁玩家的数量与在线率。但同时公会也是一把双刃剑，公会带来的玩家多自然带走的也多，游戏中玩家大量的流入和流失现在基本都来自公会。一旦游戏不能达到公会的要求，那么游戏就会面临非常剧烈的数据波动。

很多厂商都表示做一款成功二代网游并不是那么简单的问题，有一定用户群当然是好的，但这些用户群的口味也是非常刁钻。就像前面提到的，老玩家都有属于自己的“经典”，他们不会考虑这个经典放在现在的游戏里是否还有存在的必要，是否会约束一款游戏的进化发展，他们只看重自己的感情和感觉，一旦不是他们心中所想就会愤起拍骂。曾经游戏的经典是以前年代的精品，放在现在也只适合回忆，如果想要给玩家新


《卓越之剑Ⅱ》的NPC技能就是暴躁


是熊猫还是染色的松狮


三个女人一台戏

的乐趣，那么厂商就必须要进化这个游戏，进化就代表有一些东西是要被取代和舍弃的。

我们拿《魔力宝贝》做一个举例，《魔力宝贝》的剧情任务是“魔力”玩家的最爱，主线任务救龙、北国、解放3个任务是玩家的自豪也是噩梦，做过这3个任务的玩家都知道做完救龙之后的两个任务都要小心翼翼，因为一旦失败了就表示之前的任务也就白做了，不论你是失败在北国还是失败在解放，你都要从救龙这个任务从新开始。最叫玩家痛苦的是这3个任务每一个单做最少也都需要5个人组队配合着用四五个小时来做完，最后的解放任务更是需要玩家准备最少一个通宵的时间。做完这3个任务的玩家都会以这个经

历为自豪，没事就喜欢津津乐道聊彼此当初是怎么过任务的，遇见了什么“杯具”的事情发生了什么开心的事情。可是放到现在呢？如果一个游戏里出了这个几个连环任务的系统，一个任务需要最少四五个小时的时间来完成，玩家有多少人可以接受？其实换成现在的“魔力”老玩家也都很矛盾，一方面喜欢过任务的成就感，另一方面他们没有了曾经的耐心、时间去做这种经典任务。

现在很多上班族虽然喜欢《魔兽世界》，但是最终还是放弃了，原因就在于他们白天上班已经很累了，晚上回家以后需要的是放松和休息，下一个副本就需要好几个小时的时间，不说有没有这个精力，就算是有，上班族还有家人有的甚至有了孩子，他们哪有那么多的时间去玩？难道为了一个游戏还要抛妻弃子不成？

这一点《剑侠情缘叁》做得就非常好，玩家们7点就可以准时在导师那里听讲，上班族正好这个时间回家挂上号就去做饭吃饭，一个小时后回来只要你的人物还在听讲，那么接下来的一段时间里你做任何事情的经验都是翻倍的。这样一来上班族和宅男宅女们的差距就有了一个拉近的机会，起码上班族不会被落下太多，因为他们自己也知道上班族想靠晚上时间追上纯宅男宅女是不可能的，但是有这么一个系统他们就觉得很贴心，个人觉得这也是《剑侠情缘叁》接手《剑侠情缘贰》人数比一般的二代、三代游戏接手人数多的一个重要原因。

现在很多厂商对于死忠玩家很无奈，想照顾玩家怕他们太贪心不理解，不想照顾又觉得丢了这样的玩家很可惜，其实大部分玩家都是比较容易满足的，只要你为玩家多想一点多做一点，他们不是不能包容游戏的变化，但是如果变化很大而且不为他们着想的话，他们必然会愤怒。

二、Ⅱ代游戏的延续性

想成为一款有成功的二代游戏，游戏自身也要有很多注意的地方，首先初代作品得小有名气，默默无闻不是不可以开发二代，但成功难度会高很多。其次二代作品本身的游戏品质得有所保证，如果游戏本身很糟糕，那就是搬起石头砸了自己脚。最后也是最重要的，如果二代相对于初代游戏没有一点延续性甚至没有关联的话，这个游戏敢叫“Ⅱ”那就是找骂，但如果二代和初代游戏一模一样同样也会让玩家大跌眼镜，认为是偷工减料骗人圈钱。如何延续、延续到什么程度，这里面学问就非常大了。

1.全部换新

这个是最早的商家手段，当一个游戏快寿终正寝或者火爆程度开始下滑，那么他们就推出一款新的游戏，新游戏的名字和老游戏一样只是加一个“Ⅱ”或者“2”，顺理成章接手一代的玩家，也能把流失玩家的好奇心勾起来。不过一代的老玩家对于一个新的二代游戏来说是一把双刃剑，你二代的游戏做得符合他们的口味你就可以收编这些玩家，但是如果做得不符合他们的要求让他们非常不满意，那么这个二代游戏可能比一代死得更快。

失败案例：《魔力宝贝》和《魔力宝贝Ⅱ》

《魔力宝贝》作为最成功的2DMMORPG、最成功的回


不是RMB玩家一样可以拥有


小妹妹，陪哥哥跳个舞撒


个人觉得“石器2”还没一代舒服


“石器2”的画面像不像幻灯片

合制网络游戏，它从测试就吸引了一大批忠实的玩家，到现在它还拥有着自己的死忠玩家，也正是这些玩家在养着半死不活的史克威尔艾尼克斯（中国）（下文简称SEC）。

《魔力宝贝Ⅱ》并没有让SEC运营，而是由久游代理，这个消息最初让很多“魔力”玩家费解，大家都觉得既然是史克威尔艾尼克斯的游戏，为什么不让SEC运营，自己运营自己家的游戏不好吗？后来《魔力宝贝Ⅱ》的面纱揭开后玩家才开始慢慢理解。SEC根本就是卖了《魔力宝贝Ⅱ》赚钱，他们根本没有想过运营《魔力宝贝Ⅱ》回收玩家，因为《魔力宝贝Ⅱ》和《魔力宝贝》差距甚大。

《魔力宝贝Ⅱ》准备开测就吸引了大量的玩家，其中以《魔力宝贝》老玩家牵头还带着很多自己的朋友，久游的宣传还没有铺开就有玩家已经找上门来坐等开服，《魔力宝贝》的老玩家们都抱着续写曾经梦想的心投入到《魔力宝贝Ⅱ》的怀抱当中。正所谓期望越大失望越大，《魔力宝贝Ⅱ》与《魔力宝贝》并不是没有关联，其实职业、人物形象、地图名字、村落城镇的名字都还是一样的，可是延续下来的也只有这个。《魔力宝贝Ⅱ》收费模式不一样让很多玩家难以接受，烤肉系统剥夺了封印玩家的乐趣让大批玩家失望，各种系统的变化让忠于老“魔力”的玩家渐渐离开了《魔力宝贝Ⅱ》。

《魔力宝贝Ⅱ》从万众期待的测试到门庭冷落的空城只花了不到半年的时间，这款牵动了无数老“魔力”玩家、无数回合制爱好者、无数SE粉丝的游戏如昙花一现消失在茫茫网游中。

可是说《魔力宝贝Ⅱ》是我见过反差最大的游戏，开服的时候万人空巷半年的时间门庭冷落。正是《魔力宝贝》的经典为《魔力宝贝Ⅱ》轻松地吸引了大批玩家和成群的大公会，可是也因为《魔力宝贝Ⅱ》被玩家从心里套上了前作的外衣，所以全新的二代不被认可，玩家迅速流失。值得一提的是狡猾的SEC在“魔力”玩家开始抱怨《魔力宝贝Ⅱ》和老“魔力”差距太大的时候推出了《魔力宝贝》怀旧服，久游之前做的一切都给SEC做了铺垫，因为《魔力宝贝Ⅱ》聚集起来的玩家经历过了失望，大部分人都转战了《魔力宝贝》怀旧服。

成功的案例：《天下》和《天下贰》

《天下》这款游戏不知道有多少玩家知道，它据说是2000年由国内公司天夏独立制作，后来被网易公司收购。无论是图像、Logo还是程序，始终是由一群国内的网络游戏爱好者开发。说实话《天下》这个游戏我并没有玩过，甚至之前都不知道有这么一个游戏，玩了《天下贰》我才知道，既然这个游戏叫《天下贰》那么肯定有一款前身游戏《天下》。

不知道老的《天下》为《天下贰》带来了多少玩家，可以肯定的是《天下贰》是一款成功的游戏。不过从网上的资料可以看得出来，《天下贰》确实是从《天下》延续下来的，而且《天下贰》是网易研发了6年的结晶之作。《天下》有着浓厚的中国风，《天下贰》承传了前作的这一点，不论是游戏的世界观还是游戏的画面和职业，每一个细节都透着浓浓的中国味。可以说《天下》是第一款中国风的网络游戏，连《剑侠情缘网络版》也是晚了《天下》两年的时间。由于《天下》与《天下贰》相差时间实在是太长，所以继承玩家的效果比不上之前提到的《魔力宝贝Ⅱ》，可是《天下贰》却比《魔力宝贝Ⅱ》火得不是一点半点。


兔子坐骑萌翻玩家


“魔力2”改成半回合制，老“魔力”玩家都不习惯

《天下贰》的研发时间是6年，其间还回炉过一次，通过这段时间可以说《天下贰》包含了当时市场上所有网络游戏流行的功能元素，从游戏的内涵到宣传，再加上当时能算是一流的游戏画面，《天下贰》想不火都没办法。

同样是一个经典的前作、一个精美的续作，但是《魔力宝贝Ⅱ》就没有成功《天下贰》成功了，不可否认里面存在着网络游戏公司之间的竞争手段、宣传手段、运营者口碑等问题。《天下贰》和《魔力宝贝Ⅱ》都是一个全新的开始也都继承了前作的部分内容，都是运营方式有了改变，可是结果却是两个极端。

2.换汤不换药

其实现在市场上更多的二代续作是商家后来想出的一个新手段，相信很多玩家都见过，一个游戏大张旗鼓说自己出了续作，增加了很多新的元素，如职业、地图、玩法、副本、宠物等，但是当你进入游戏之后你就发现，其实还是原来的初作，与其说是二代不如说是一个大的版本更新。如果说是版本更新那么噱头就小了很多，说是二代作品首先那些走掉的一代游戏的玩家就会关注，无形中就先把老玩家的眼光就吸引了。

成功案例：《卓越之剑》和《卓越之剑Ⅱ》

《卓越之剑》的问世当初吸引了很多玩家，前所未有的操作模式让很多玩家都报以热切的关注，但是后

来《卓越之剑》因为合同到期，所以与中国大陆的玩家说了再见，虽然在停运之前《卓越之剑》的人气每况愈下，不过那并不全是因为游戏的问题，大部分玩家都是不满意代理商才走掉的，在《卓越之剑》停运的时候还有许多玩家都非常愤慨。

《卓越之剑Ⅱ》后来被九合公司代理，2011年3月份封测、5月份不删档内测，可以说一路走得非常顺畅，因为前作已经不再运营，所以喜欢《卓越之剑》的玩家全部都回到了《卓越之剑Ⅱ》的怀抱。如果《卓越之剑Ⅱ》是一个全新的游戏，只是名字借了《卓越之剑》的势，那么反而有可能被玩家骂，因为之前的停运使得玩家有着无数的怨气。但是《卓越之剑Ⅱ》只是一个版本的大更新，玩家登录游戏一看还是那个让他们朝思暮想的原配，这比看到一个被改变过的游戏更容易让玩家接受。

其实《卓越之剑》这款游戏本身没有问题，最大的问题在于运营商的运营模式，之前在九城的运营模式下，《卓越之剑》几乎是一个服务器就一个公会，玩家根本无法生存下去。而各种道具卖得也非常利欲熏心，玩家使用量很大的传送卷轴原本是1金币，游戏里卖到了0.1元人民币，当时游戏版本后期的怒蟒系列装备，一件需要160个秘制粉末道具进行兑换，而一个秘制粉末需要花费1.8元人民币。

时隔一年，《卓越之剑Ⅱ》这个只是版本更新的游戏还是吸引回来大批老玩家，最大的原因是九合改变了运营的模式，卖装备等问题全部被下课，传送卷轴改成了金币购买，玩家的翅膀用银币（通过副本就可以获得）就可以购买。之前《卓越之剑》一个服务器一个公会的问题很严重，《卓越之剑Ⅱ》为了避免这类问题再次发生将野外Boss副本化，让玩家基本的装备问题和生计问题可以解决，其他的就要靠玩家自己的实力了。为了不影响游戏平衡取消了装备卷轴，但玩家依旧可以开出珍惜的技能卷轴。最后值得一提的是，据说中国将是仅次于韩国，在全球9个国家共计10个地区中版本更新最快的国家。

失败案例：《石器时代》和《石器时代Ⅱ》

《石器时代》比《魔力宝贝》还资深，当年火热程度更甚，但是两个冤家的二代却命运相同，《石器时代Ⅱ》让很多玩家进一次之后就直接删除了客户端。

《石器时代Ⅱ》与《石器时代》相差时间堪比《天下贰》，但是《天下贰》做的精美无比，玩家无数服务器火爆，《石器时代Ⅱ》玩家们进去体验一会就会发现，它除了画面别的什么都没有改变，甚至有玩家进去以后发现连新手任务都做不完，因为设置非常不合理不人性化。唯一改变的画面更是让玩家无法接受，别的游戏都是越改越好，但是《石器时代Ⅱ》的画面还没有以前可爱。试问一个玩家进入游戏以后新手任务做起来都迷茫、画面看着不舒服，那么他还会玩下去吗？

最严重的是《石器时代Ⅱ》和《石器时代》几乎是一模一样，玩家玩起来索然无味。《石器时代》那个年代网络游戏很少，许多人都是第一次接触网游觉得《石器时代》很有意思很好玩，现在不一样了遍地都是网络游戏，玩家回《石器时代Ⅱ》是想找回以前的感觉，但是没有一丁点创新，玩家玩起来味同嚼蜡，就算一开始回味一下曾经的时光，那么之后就会觉得乏味然后删掉游戏离开。



龟派气功?



“魔力2”地面依旧可以摆东西

“魔力2”画面比一代要精致很多

结语：

说句心里话，我本人并没有觉得任何一款网络游戏的二代很好，对玩家来说一个自己喜欢的游戏出二代那是希望，对一代的网游来说二代是进化、改变，可是目前谁能做得很好？看现在的网游圈里，玩家对游戏的内涵高要求都成了奢望，只能渴望厂商不要太黑心、不要只想着捞钱，可现在厂商们已经不满足于“捞”，甚至于强行从玩家兜里抢钱了。如果说什么样的二代游戏是我满意的，我希望这个游戏能继承前身的任务剧情，继承一部分经典地图和场景，不论出什么新的元素都要有一个过渡和一个适应过程。P

大众软件游戏测试平台

本期评测游戏



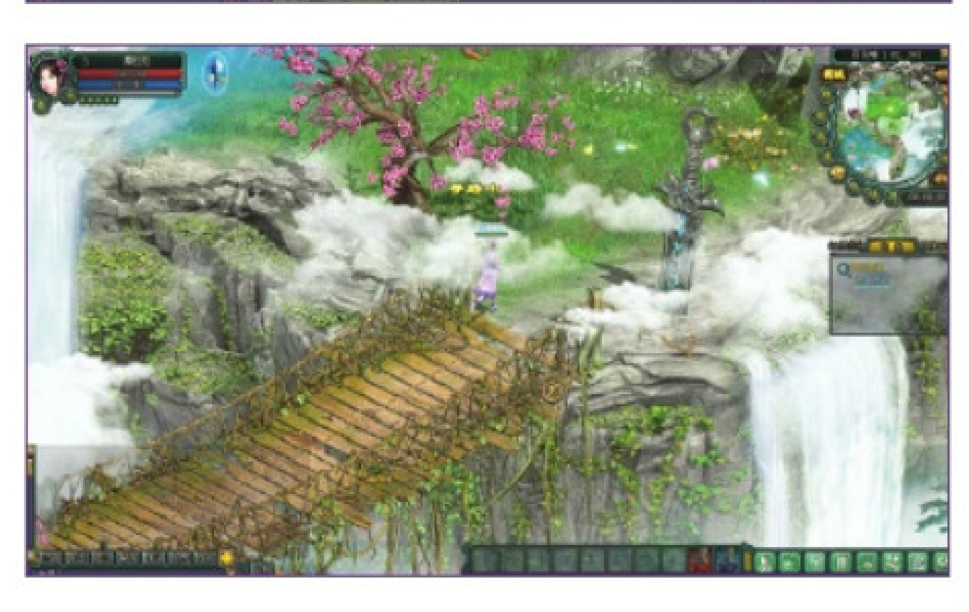






游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	傲天科技
运营公司	润趣科技
版本号	0.9.0804
游戏体验	浪费时间

武林秘籍（http://www.wl-mj.com/）

2D仙侠类网游，背景画面还算可以，人物形象较为粗陋，整体搭配的效果仍停留在10年前。角色移动和战斗动作极为生硬，战斗效果也比较简单。背景音乐倒还说得过去，但音效就无法入耳了，不少音效——特别是交任务的音效，明显是复制自其他著名网游，战斗音效偶尔冒出一下，可以说大部分时间都不出现，角色傻呆呆地攻击，怪物也傻呆呆地还击，感觉像是在表演无声木偶剧。任务设计也毫无特色，基本就是各种功能NPC跑一圈下来，打打怪、熟悉游戏基本功能。综合来说，游戏感觉像是个试水之作，也没有什么特色可言。

游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	云蟾网络
运营公司	绿岸网络
版本号	3.3.1
游戏体验	索然无味

醉逍遥（http://hd.zuixiaoyao.com/）




3D仙侠类网游，背景画面和人物形象都还算不错，角色移动、战斗动作协调，虽然战斗效果不算太好，但整体而言还算比较舒适的，没有特别突兀的设计。但是游戏的背景音乐和音效就很糟糕了，背景音乐非常简单和单调，有点糊弄人的感觉，即便这样音乐也是时有时无，而音效也是如此，要么很久没动静，要么突然就冒出来，听起来也很简陋，而且很多音效完全没有。游戏的寻路系统存在很大问题，虽然最终还是能到达目的地，但绕远、折返、卡顿是经常出现的事。此外，跨地图飞行点的设计固然不错，但是却经常出现短暂悬停的问题，本应流畅的飞行却带来开直升机的感觉。游戏有一两个还算不错的人性化设计之处，让人感到制作团队还是有些想法的，但总体而言游戏的技术水平尚存在不足。顺便说一句，在游戏登录界面点进入游戏时，每次都会弹出是否安装360的提示框，不胜其烦。

仙蛇传（http://www.xianshezhuan.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	游之门
运营公司	浙游网络
版本号	0.2
游戏体验	索然无味





准3D仙侠类网游，背景画面表现一般，总体感觉较为简陋，人物形象也不算太好，无论形象还是装备，总有种欧美人设的感觉，很多NPC的打扮也非常怪异，好像一群穿着圣衣的圣斗士。背景音乐表现一般，而音效还是有些突兀，也就是要么一点动静没有，要么突然来个爆音。角色移动的漂浮感甚重，而战斗动作较为混乱，感觉就是冒出一些特效，然后就赢了（也许是服务器卡的原因），况且这战斗效果也不是很华丽。游戏画面可在1024×768和800×600两种选择，对于可旋转视角的3D游戏来说这就显得太局促了，再加上一些字体大小问题，总体感觉界面非常凌乱。游戏的寻路系统存在一些问题，如果反复点寻路目的地，角色会不停地来回折返。游戏的任务系统并无新意，寻人、杀怪、采集，翻来覆去而已，游戏号称“千年爱情绝唱”并以水淹金山寺为故事起始背景，但后来的任务已和白娘子没啥关系了。游戏并无其他特色和创新系统。

传奇密传（http://mz.klsiol.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	凯乐斯网络
运营公司	凯乐斯网络
版本号	0.8.5.8230
游戏体验	浪费时间



2.5D仙侠类网游，这个游戏我只玩了5分钟就退出来了——难得的“极品”。画面极其糟糕，人物形象粗糙简陋，没有背景音乐，没有音效，服务器非常卡且极不稳定（一天之内服务器就进行了“调整”“更新”“修复掉线问题”“临时维护”“延时开启”等诸多动作），号称两组服务器，1组测试服要激活的账密，1组体验服“玩家可随意输入账号密码便能进入游戏体验”，但除非服务器崩溃，否则无法随意选择切换。游戏客户端叫“传奇密传”，官方叫“龍翔·传奇密传”，Logo是“傳奇密傳”，名字自己都不能统一，再加上这些繁体字，怎么看都让人有种私服的感觉。不过即使这样也就罢了，最给力的是，玩家间可以无差别随意PK，我5分钟退出来的原因就是，1级号在新手村被杀了七八次，两下就死，没有新手保护，没有PK开关，有的只是仇人和红名，至于任务，在这种腥风血雨下就不要提了，而怪物除了母鸡以外尚未见到其他。最后，这个游戏没有屏蔽词库，玩家可随意起名字，随意发言。



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	角色扮演
运营公司	CDC Games
版本号	1.0.0.7
游戏体验	索然无味

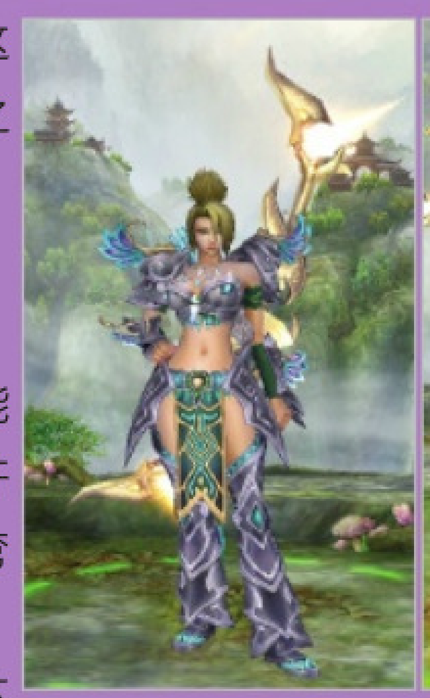
天迹（http://tj.cdcgames.net/）





2D仙侠类回合制网游，背景画面优美，角色采用Q版风格，形象都比较可爱。游戏固定在1024×768，但聊天界面外挂，界面布局也算合理，所以总体感觉尚可。背景音乐节奏缓慢且非常单调，让人昏昏欲睡，音效基本没有。角色移动的漂浮感很重，较不真实，受限于2D画面，战斗效果表现也很一般。游戏任务设计比较乏味，就是跑来跑去接任务交任务，虽然主线剧情中间穿插几个古代神话故事，但在目前的网游中已属常见，再加上战斗效果不好，并没有让人有震撼或者耳目一新的感觉。由于游戏只在装备几种特殊装备或接受特殊任务的情况下才会有不同的外形，所以玩家间千人一面的现象很普遍，显得缺乏个性。游戏的自动打怪设计得比较贴心（按下热键后玩家会在某个区域范围内来回转悠"踩地雷"），在回合制游戏中比较少见。游戏并没什么有特点和创新的设计，系统表现中规中矩。

月评：我们都是圣斗士







天下熙熙，皆为利来；天下攘攘，皆为利往。这是司马老板说的，其含义我也不多说了。而在网游之中，利是什么？也许有人说是金币之类的游戏币，但要我说，利是装备才更合适——玩家熙熙攘攘，皆为装备来往。

玩家重视装备，说穿了一是为了能打，二是为了能看，有广大的需，自然就会有更广大的供，于是厂商开始往装备的能打和能看上动脑筋。能打，这里边的弯弯绕太多，一句两句扯不清，不提也罢，单说这个能看。仅从本次评测的网游就可以发现，现在的网游不管好坏良莠，装备一律设计的是五光十色，华丽异常，各种特效玩了命地渲染，武器一个个比角色本身还高大——当然，一旦你进入游戏，马上就发现新建角色时那些华丽至死的装备都变成了寒酸的新手装，无他，饵而已……

头盔、肩膀、胸甲，每种装备都反映出设计者绞尽脑汁后的效果，翅膀以前还算个噱头，现在已是非常普遍，且是独具中国特色的网游产物——这些翅膀已经将装备设计上各种匪夷所思的所有理念发挥至巅峰。但我一眼看去，并没有震惊、赞叹之类的念头，唯一想的是，这些装备组合在一起怎么那么像圣斗士的圣衣？而且还是那种最不实用的类型，突起物随处可见，枝杈到处分布，真要是有这样的装备，打起架来估计是比着谁先戳死对手。当然这样就是说着玩而已，现实中那种紧凑、坚固、浑为一体的铠甲要是用到网游中早被玩家骂死了。

看看圣斗士的圣衣，从青铜、白银，再到黄金和终极圣衣神圣衣，小强们的装备发展历史恰如网游装备设计的发展历史，从简陋粗糙到极致华丽，再到浑身上下充满王霸之气的光影特效——尽管它越来越不符合空气动力学、人体工程学、工程力学。只是现如今网游装备除了只会在漂亮上动脑筋之外，装备设计已然钻进死胡同，到了江郎才尽的边缘。P

星际之狼3——内战

STAR WOLVES 3 CIVIL WAR

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《星际之狼3——内战》是一款以星际旅行为题材的科幻策略角色扮演游戏，该系列自从2004年首代作品亮相以来一直以广袤的宇宙世界设定和高自由度冒险而著称。本作以公元23世纪的太空时代为背景，新旧帝国的对峙引发银河系政局动荡，其间又夹杂着宇宙财团、雇佣兵、海盗等不同利益集团的明争暗斗，甚至还有个把全人类变成机器奴隶的终极大阴谋。主角可选择4条职业道路，穿梭于110个恒星系完成各种任务并升级座舰和舰载战机，招募各种身世背景的飞行员队友，最终以自己的选择谱写多种故事结局。和以往历代前作一样，《星际之狼3——内战》粗劣的画面和音效很难吸引初次接触的新玩家，唯有渴望自由探索太空，热衷模块化飞船的骨灰级科幻爱好者才能甘之如饴，酷爱《自由枪骑兵》《家园》和X3等经典太空模拟游戏的朋友肯定也会喜欢本作。



总评	6.9
制作	Xbow Software
发行	1C Company
类型	角色扮演
语种	英文
游戏性 Gameplay	5.0
上手精通 Difficulty	6.0
画面 Graphics	7.0
音效 Sound	7.0
创新 Creativity	6.0
剧情 Story	9.0

势力派系

《星际之狼3——内战》的宇宙中充满了各种不同派系，这些势力彼此间的关系也错综复杂，游戏开始时所有派系对主角都持中立态度，但玩家做出的各种选择将逐渐改变这种格局。例如攻击过隶属旧帝国的飞船后再遇上MSF的战机肯定会被围殴，游戏中有几名特定NPC角色提供收费恢复中立关系的服务。所有势力中唯一可放手痛扁的是海盗，海盗也分不同派系，玩家可以在狠揍某一派系海盗的同时与其他海盗继续保持中立关系。

1.旧帝国势力

旧帝国的武装力量遍布所有可供人类居住的星空，这个古老巨人的宇宙舰队仍牢牢控制着多个星系。旧帝国旗下有三大主要势力：旧帝国太空军（MSF），是旧帝国武装部队的核心力量，装备精良，训练有素，MSF的飞行员数量众多，而且骁勇善战，他们的舰队拥有最多的巡洋舰和战列舰。旧帝国警卫（Imperial Security），是直辖于帝国皇帝的安全部队，他们的飞行员几乎个个是王牌杀手，尤其擅长闪电偷袭。旧帝国巡警（Patrol），是昔日维持各大星区治安的武装力量，但如今的实力已大不如前，但如果没有他们，银河系将成为海盗的天下。

2.新帝国势力

新帝国（New Empire）由一位宣称是先帝唯一遗孤的女子——阿斯特拉·雷诺德斯在InoCo公司支持下，联合数个星系建立而成。就武装实力而言，新帝国仅次于旧帝国，但在以往的多次战斗中，两者往往难分伯仲。新帝国的主力部队是新帝国太空舰队（NESF），其装备水准与旧帝国MSF军相比毫不逊色。由红海盗统领的新帝国特勤队（NESO）是

一个半情报机构半武装部队的组织，经常被旧帝国警卫军打得落花流水的NESO拥有无敌的情报优势，他们的装备水准仅次于InoCo公司自己的特勤队。

3.财团势力

InoCo公司是银河系中首屈一指的头号大财团，InoCo的高科技优势举世无双，加上公司总裁奥利弗·雷诺德斯又是新帝国女王的义兄，这生意想不做大都不行。他们是新帝国最大的军火供应商，也是新帝国经济体系的中流砥柱。USS公司（USS Corporation）号称史上最大的生产制造商，他们的产品从煎锅到太空巡洋舰应有尽有。USS最先号召所有商业团体联合对抗旧帝国的暴政统治，特里亚达公司积极响应，而InoCo却选择了支持新帝国。USS拥有一支由职业军人组成的庞大警卫部队，他们习惯采用与MSF相似的战术——以巨大的兵力优势淹没敌人。特里亚达公司（Triada Corporation）是几个黑市家族和金融财阀组成的商业联合体，他们的支系——警卫部队大多是独行江湖的个人主义英雄，这种组合在正规战争中劣态毕现，因此特里亚达不得不与USS联手，他们还经常驱使太空海盗为自己战斗，甚至为自己管理星系。



线性串联的星系大地图

4.海盗势力

海盗（Pirates）有无数帮派和家族，几乎每个星系都有海盗的身影，好战和热衷劫掠是他们共同的特点，有的海盗团伙甚至控制了一些边缘星区的殖民地。拾荒者（Scavengers）经常被当成海盗，但他们从不攻击贸易商船，只喜欢在战场废墟里搜寻贵重物资。一旦发现诸如战列舰残骸之类的贵重垃圾，拾荒者之间甚至会爆发激烈冲突。叛军（Rebels）是对旧帝国军的称呼，他们其实是急欲脱离旧帝国争取自由独立的殖民地居民，这些人既不与新帝国合作，也不跟任何公司财团有来往，他们只想保护自己的家园。边境警卫（Border Guards）也是类似的准军事民兵组织，他们主要由星系边缘地区的居民组建而成，他们的职责是抵御海盗和其他来自外太空的威胁。

5.自由势力

自由贸易联盟（FTU）是一个新近建立的超级商业行会，他们承担了差不多全部的星际货运工作，这意味着FTU掌控了银河系经济的大动脉。每天都有数千艘FTU的货船满载货物穿梭于星际之间，即使是相互敌对的星区也无法阻止FTU的货船往来。雇佣兵（Mercenaries）是个拿人钱财替人消灾的古老职业，星空中遨游的雇佣兵们经常毛遂自荐要求为过往商船提供有偿护航服务，新帝国一直在努力收编这些宇宙中的游兵散勇，但大多数雇佣兵仍然选择了自由的生活。贸易商人（Traders）是宇宙中最大的群体，他们的货船把商品、情报和流言传递到银河系的每个角落。中立派（Neutrals）是星系民兵和太空站巡逻守卫的统称，一般来说只要遵守当地的规章法度就不会激怒他们。

6.外星势力

外星人（Aliens）的第一艘外交飞船被旧帝国皇帝阿扎尔四世下令摧毁，随后引发的宇宙战争几乎将人类带入万劫不复的绝境。外星人拥有的科技比人类技高一筹，他们的战士既狡诈又凶残，如果不是几家大公司分别与外星人签署了停战和平条约，人类文明肯定会灭亡。不过当认识到人类热衷于自相残杀的本来面目后，外星人迅速撤出帝国控制的星空，从此中断了与人类的所有联系。先驱者（Precursors）是个已灭绝的古老种族，早在人类征服宇宙之前，他们的足迹就已遍布各大星系，至今仍能在很多行星世界中发现先驱者遗留的远古神器和设备，有一种理论认为先驱者其实是外星人的祖先，但他们为何灭亡则是一个不解之谜。



每位队友都有自己的背景故事

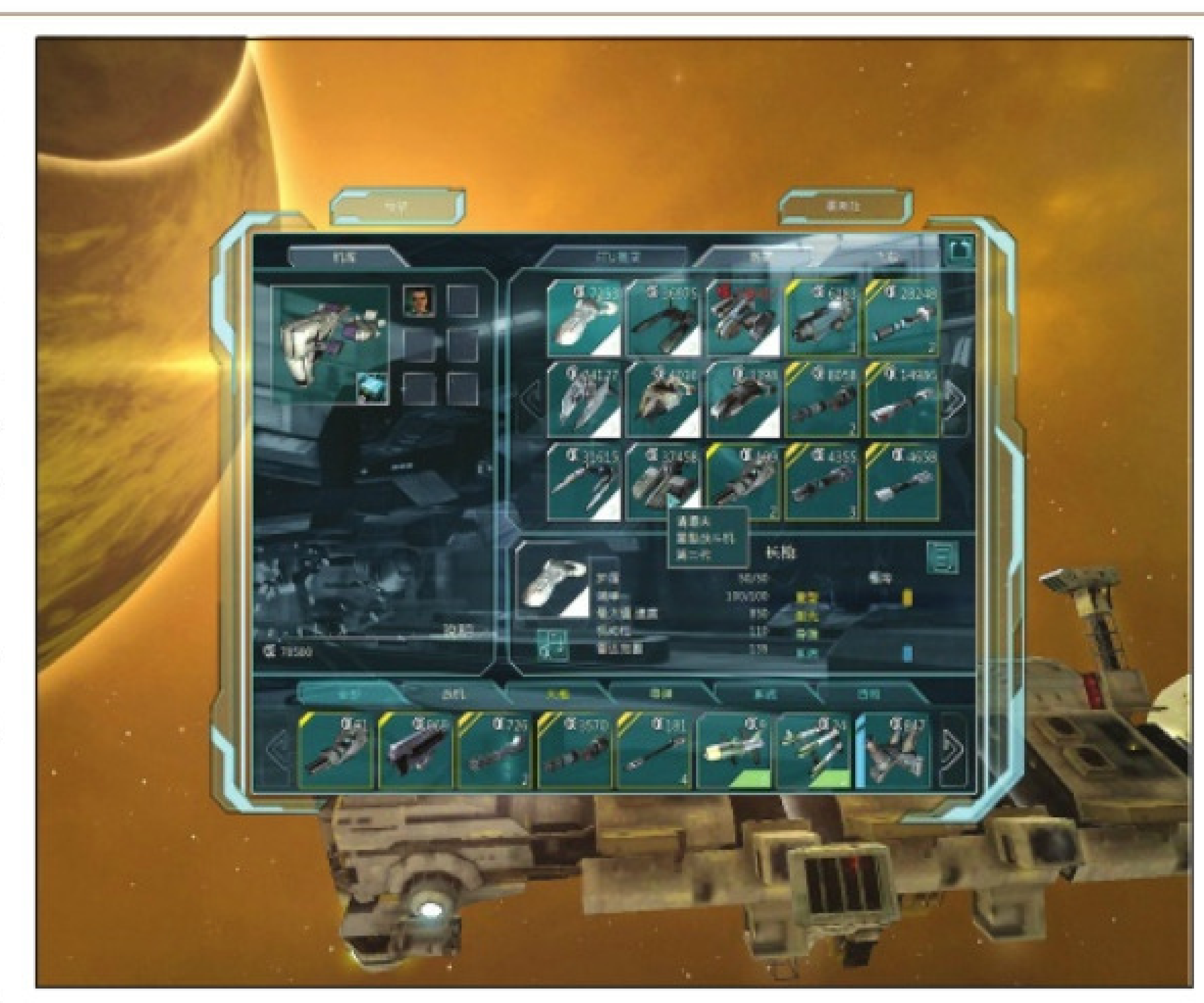


游戏要点

本作是一款以太空旅行为背景的策略RPG，玩家驾驭母舰通过星际传送门奔走于110个星系，完成NPC交代的各种任务。通常每个星系都有多种空间设施，贸易空间站可买卖商品，更换模块，招募佣兵。维修空间站可修理受损母舰，并升级系统版本以提高效率。巡逻站可缴纳缴获的各种救生舱换取酬金，超星系传送门仅供本星系内快速旅行用，此外还有不同势力派别拥有的各种行政空间站，这些设施主要用于推动剧情发展。

在星系图上操纵母舰飞向各种太空设施时，右键准确点击后如出现浅蓝色虚线条表示为停泊或进入该设施，如果点出的是绿色虚线条只表示飞到目标设施附近。通过按]键可以逐级加快游戏速度，减少星空飞行所耗时间，最高能达到8倍速，但在有对话或战斗的情况下要慎用加速功能，否则很容易错过剧情触发条件，或被敌机群殴瞬间惨死。星空飞行中需要跨越上下水平面移动时，先按Shift键不放，然后按下鼠标右键上下滑动即可拉出垂直航迹线。

战斗中玩家无法直接操控母舰或舰载战机射击开火，只能通过为母舰或战机装配各种模块组建来提升作战效能。模块按功能分为火炮、导弹和系统三大类，每类下又还有不同支系，总而言之，模块组件与空槽位的边框条纹必须完全吻合才能装入。用鼠标右键点击各种模块可查看其详细信息，以便对比择优。不同型号的母舰和战机拥有的模块槽位也不尽相同，甚至母舰能容纳的战机数量也会变化。除通过贸易空间站购买外，战斗中击毁敌机敌舰也能缴获战机和模块，静止状态下的母舰会自动以牵引光束打捞附近星空中的战利品。注意母舰必须先停泊在贸易空间站才能更换模块，而舰载战机模块的调换随时随地都行，另外人物角色的天赋树加点也需泊港后才能实施。战斗时可按Ctrl+Z键释放所有战机协同母舰作战，也可单独点击战机机师头像左上角的按键分别释放，每架战机都需配备一名队员担任机师才能出动。激战中座机被毁的机师会自动返回母舰待命，当母舰进入星际传送门离开星系后，所有战机会自动回收入母舰体内。用E键让战机跟随母舰护航保持同步行动，母舰炮台也能为战机提供强劲的火力支援。


靠泊贸易空间站后可购买装备

游戏开始时可为主角选择驾驶（Pilot）、炮手（Gunner）、导弹（Missile Gunner）、系统工程（System Engineer）四大职业，每种职业拥有不同技能天赋树，通过战斗和任务攒积经验值可加点天赋树提升各种属性特效。驾驶职业可提高母舰或战机的机动性，系统工程职业能增加各种模块的功效，例如护盾充能速度，反导弹系统的冷却时间，以及提高飞行速度等。如果选择导弹职业，主角的优势只能通过舰载战机得以体现，因为母舰无法装备导弹模块，T6、T9等高级货用来轰敌方空间站或星舰等大目标效果不错，不过导弹有数量限制，而且战机血少体弱模块槽位少，大规模混战中很容易吃亏。笔者个人感觉主角应选择炮手职业，全力强化火炮威力，以母舰炮台为主要进攻手段比依靠舰载战机杀敌要靠谱得多。不同的模块组合可以衍生不同战术，例如全能量护盾模块的龟壳型战术，或全引擎强化模块的高速战术，或隐形模块加传感器模块的潜入战术等。

舰载战机有两种分法，一种是代目，从一代到五代逐层提高，高级战机需要拥有相应驾驶技能的机师才能驾驭。另一种是按性能功效区分——侦察机体型轻巧火力弱，但机动性和航速高；轻型战机也就比侦察机好一点而已；重型战机护甲高火力足但航速慢；导弹战机主要以导弹为攻击手段；特种战机拥有更多系统模块槽位，一位拥有维修技能的机师驾驶装有维修模块的特种战机可以在星空中直接修复母舰或友军战机。



宇宙秘密

本作主要通过星际传送门在星系之间旅行，但这种旅行方式只能到达相邻星系，浩瀚的星河图上逐点移动相当麻烦。游戏中的NPC偶尔会按剧情需要自行发动远程跃迁，除此之外在天马座、冥后、盖昂、伊里丹和XT-54五个星系中还藏有星域传送门，玩家的母舰进入星域传送门后会抵达远方星域的随机星系。某些星系中有特定小行星或船只残骸摧毁后可刷出高级战机和稀有模块，以下是这些宝库的列表：

X220星系（X220）： X203传送门往西6格处有闪红光的小行星，摧毁后有可能获得一架第五代双足飞龙MK2战机。

XB-19星系（XB-19）： 海盗空间站废墟西南角有可能刷出第四代枪手战机和各种模块。

渡神星系（Charon）： 唯有在此才能买到圣堂武士会自行改造的超强战机，必须游戏初期去。

弗隆星系（Fronn）： 在特里亚达贸易空间站向南3格向东1格的位置有可能刷出反制模块或舰炮，甚至有双足飞龙战机。

索恩塞夫卡星系（Solncevka）： 将西北星云尘埃区中的小行星摧毁后可掉落舰炮、第四代枪手战机或双足飞龙MK2战机。

塔洛特星系（Tarrot）： A2空间站向东第五格的小行星上藏有一门大口径舰炮。

瓦迪勒星系（Vaudille）： 星系图最右上角附近有艘星舰船骸，摧毁后可找到一架三叉戟战机。右下角下数第三格，左数第九格的位置有颗小行星，摧毁后可刷出大口径舰炮模块或多种战机。



星际之狼

一、故事开篇

所有的故事都是从那份订单开始的，把一批电子产品运送到某个指定的特里亚达空间站。为了这笔难得的大生意，我四处筹措资金组建了一支草台班子货船队。但这支满载着我致富希望的船队却在莱瑟拉B1星系神秘失踪了，绝望之余我决定开着仅剩的那艘破拖船前往当地查清真相。在漫长的太空旅途中，老朋友阿历克斯来信邀请我到曙光星系的宁静港空间站叙旧，据这家伙说有笔大买卖正等着我们，一贫如洗的我现在正需要星币来滋润干瘪的腰包。于是，我毫不犹豫地改变航向转入科里诺星系前往曙光星系。

1.得罪人的买卖

科里诺星系的传送门最近故障频发，掌控此处的旧帝国军（MSF）以极其恶劣的态度搜查了我的货舱。在我驶向星系另一端时，几架特里亚达商业公司的战斗机发出信号要我的拖船帮他们到附近去运点东西，虽然这帮家伙的态度不太好，但求财心切的我图着挣点外快就答应下来了。特里亚达人的任务是从太空残骸中搜寻机密文件，这事情绝对没有表面上看起来那么简单，因为半路上我们突然遭到旧帝国军战机群的围攻，有个叫毒蛇（Viper）的MSF女少校恶狠狠地威胁我不许乱动，否则她会毫不犹豫地把我的拖船烧成太空中的一朵火花。看到那些特里亚达战机瞬间灰飞烟灭的场面，我吓得只能举手投降。



凶神恶煞的MSF毒蛇少校

战斗结束后，毒蛇少校勒令我将俘获的特里亚达飞行员押送到本地的MSF总部空间站，路上遭遇海盗伏击，多亏MSF战机及时出现解围。空间站的官老爷们赏了我1250星币后又打发我去找毒蛇报到，毒蛇少校命令我去泰洪空间站引诱特里亚达战机前往残骸地点，她和手下要在那里打一场漂亮的伏击战。泰洪空间站的特里亚达外交大使太容易上当了，我也许应该把真相告诉他，但毒蛇少校凶神恶煞的嘴脸让我打消了这个念头。带着特里亚达战机抵达残骸地点后，又是一场恶战，毒蛇少校的人马大获全胜，这回我可算是彻底得罪了特里亚达商业公司，旧帝国军给的那点赏钱却少得可怜。



2.快递员的烦恼

来到曙光星系泊入宁静港空间站后，阿历克斯看到我的那艘破拖船忍不住捧腹大笑，他带着同情的目光丢给我一份合同。格雷多斯星系的普罗米修斯空间站有个叫帕布罗·菲林恩的老板需要拉货，这趟活的酬金足够换一艘更好的新母舰，但菲林恩对时间的要求非常苛刻。进入格雷多斯星系后又遭到旧帝国军的强行检查，等我开着破拖船紧赶慢赶抵达普罗米修斯空间站后，菲林恩以迟到5分钟为由直接让我滚蛋。生活就是这么艰难，好心的空间站接待员爱丽丝告诉我附近的台风空间站可能有笔生意，她同时请我帮忙带个包裹给她在那里的朋友娜塔莉。



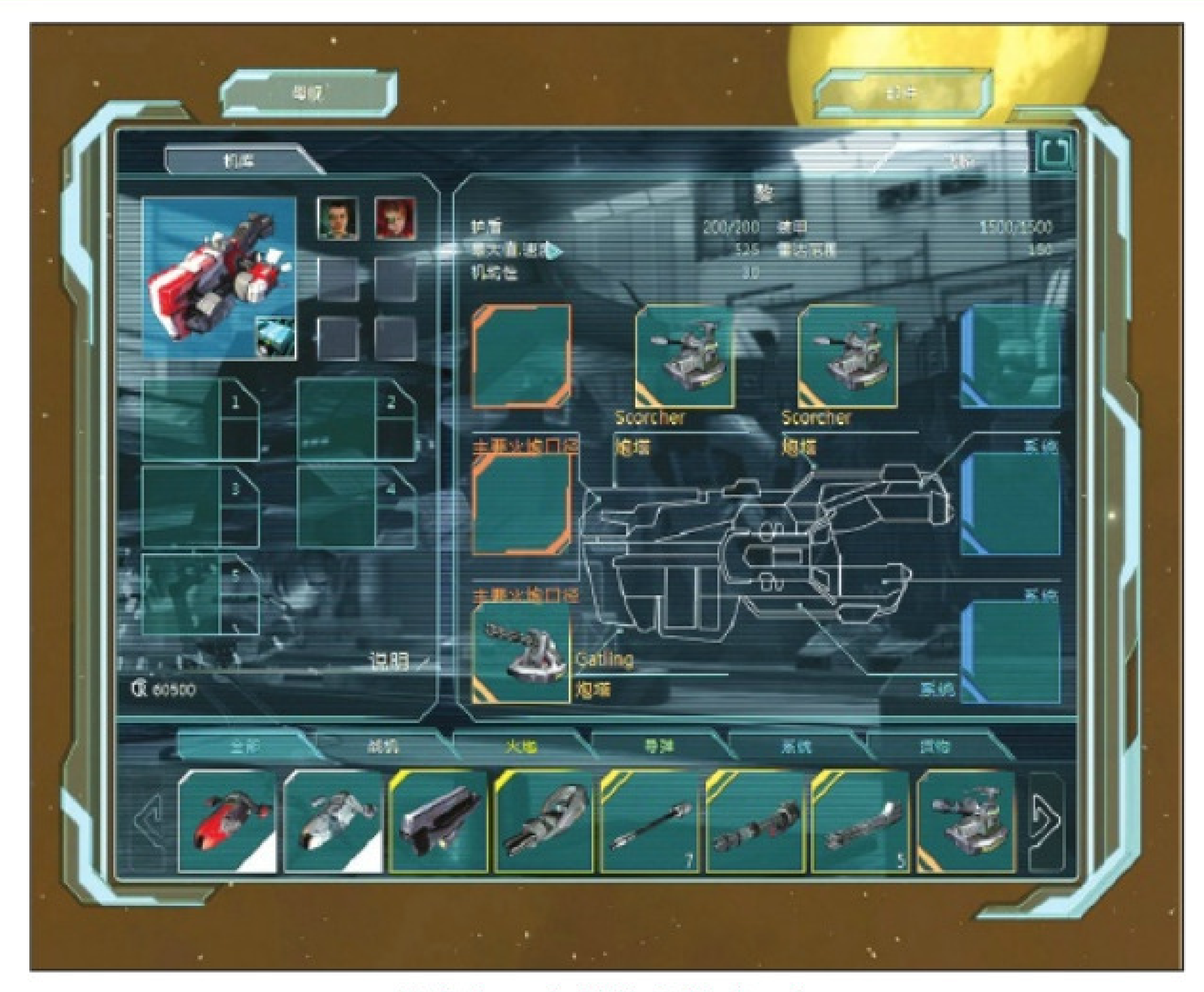
法尔康空间站的雷要找人帮忙

把东西交到娜塔莉手中后，我谢绝了她的酬金，心怀感激的娜塔莉告诉我法尔康空间站有个叫雷的人在招募人手。雷也是个货船飞行员，因为意外受伤暂时无法驾船远航，但他现在手上有批货赶着要送到哥白尼科研空间站去，所以想请个飞行员帮忙跑一趟。我把自己的破拖船留在法尔康空间站，换乘雷的重型运输舰上路，路上有个叫多尼利的家伙出高价让我帮他运送家族宗谱，随后来了一伙雇佣兵战机毛遂自荐给我当保镖，听到接了多尼利的任务，佣兵们大惊失色地告诉我说，这位多尼利可是臭名昭著的海盗同伙，那个所谓的宗谱任务肯定是个诱饵。

先向法尔康空间站左上方驶去，途中会收到雷的提示通知，利用左上方的超星系传送门可以更快抵达哥白尼科研空间站。如果不用传送门肯定迟到并会被克扣部分酬金，但走超

星系传送门要被海盗强收1000星币的养路费。

送货完毕后返回法尔康空间站送还重型运输船，不料正撞上新旧帝国的太空战机在此火拼，两边枪炮齐鸣不知怎么居然把法尔康空间站给炸了！雷和我的破拖船全都完蛋了，我见势不妙赶紧驾着重型运输船逃回曙光星系。



从海盗手中缴获的獒式母舰

3.海盗歼灭战

回到宁静港空间站，阿历克斯又给我一份合同，要把一批“敏感”货物运送到阿喀琉斯星系。进入阿喀琉斯星系后不久，一批太空海盗出现拦路打劫，但一位叫特尼（Ternie）的女海盗突然出手干掉了自己的同党，她希望我能与她合作铲除这股海盗。

特尼是一名三级飞行员，在被迫加入海盗之前经常干些走私生意，后来与海盗老大闹得水火不容随即萌生去意。答应之后继续向阿喀琉斯空间站飞去，一位邪教徒拦住了我，他声称我船上运送的货物是给土匪家族的重武器，如果我能把货物交给他可获得12500星币。被我拒绝后这个家伙恨恨离开，但他并未向我动武。

抵达阿喀琉斯空间站后，卸货员告诉我附近有个雇佣兵基地可以招募战机打手，想到还要去帮特尼灭海盗，我直接过去甩出1万星币请了一帮小弟。来到与特尼约定的会合点，她计划给我的船装上信号发生器吸引海盗追击，然后她乘虚偷袭海盗母舰端掉对方老窝。

返回雇佣兵基地安排人手，然后沿着三处指定巡游点飞行，途中果然遇上海盗伏击，混战中配合雇佣兵战机全歼海盗，接着前往野狗基地找到夺得海盗母舰的特尼。这艘獒式母舰（Mastiff）比雷留下的重型运输船更好更强大，但特尼告诉我这艘船已被挂在旧帝国军的通缉名单上，埃里奥星系的网格空间站有一位名叫卡尔的技术高人可以帮我们篡改这艘母舰的电子ID。离开阿喀琉斯星系时收到附近自由贸易联盟（FTU）商船发来的求救信号，赶过去干掉围攻商船的海盗战机，由此结识FTU的商人凡多姆。

4.洗刷恶名

獒式母舰原先的海盗主人肯定得罪了不少人，我和特尼驾着它赶往埃里奥星系的路上受尽各方势力的围追堵截，阿尔贡星系的警卫战机打得我们满地找牙，赫菲斯托斯星系的新帝国军也毫不客气地勒令我们立即停船投降，如果不是快速闪进特尼指出的星云尘埃中简直没法摆脱这些烦人的追兵。谁也没想到星云尘埃里居然还隐藏着大量的太空炮塔防御群，我和特尼豁出命去才把它们一个个都敲掉。

进入埃里奥星系前，我们遇到了卡尔的儿子马特，他希望我们护送他的货船队前往希望矿区。如果不做这个任务，直接去网格空间站找卡尔洗白母舰，卡尔也会要求先帮他找到失踪的儿子马特。到希望矿区后从卸货人那里获得马特的航行路径点，打开星系图沿着路径点一个个跑下来，最后消灭海盗找到马特的救生舱，带回网格空间站后，感激涕零的卡尔终于把我们的海盗母舰改成了一艘清白无辜的新船。

特尼正式加入成为我的冒险伙伴，她提议返回曙光星系去找阿历克斯接点任务赚钱，否则根本买不起这艘大型母舰所需的各种模块配件，沿途还能测试下改装后的母舰是否可以顺利通过帝国战机的巡检。

5.海盗的圈套

卡尔的手艺果然令人钦佩，我们的母舰安全返回曙光星系的宁静港空间站，阿历克斯因为受我牵连被冻结了银行账户和营业执照，人也被迫跑路，但他还是留下消息说为我找了份新工作，科里诺星系有艘USS公司的货船需要护航，把指定货物从断层1号星系送到断层4号星系就能净赚75 000星币。我和特尼日夜兼程赶到科里诺星系的泰洪空间站，但USS公司的业务代表居然迟到了，这对于一向守时准点的USS公司来说太不合情理了。

在空间站外等了半天终于迎来了USS公司代表的小飞船，跟着他们走传送门前往断层1号星系，这附近并不太平，新旧帝国的战机在相互群殴，他们杀得兴起时也会攻击旁边像我们这样的围观者。特尼建议我回到传送


环境险恶的断层星系

门出口那里去招些雇佣兵战机，这也许是个明智的主意。那位糟糕的USS代表催促我们赶到波顿霍尔贸易空间站装货，然后从超星系传送门跳跃到地图另一侧，那附近有一伙海盗在等待着我们。USS公司居然出卖我们？经过激战我们消灭了所有海盗，接着从传送门进入断层4号星系遇上USS的战机群，这才发现开始的那位USS代表居然是个假货。带着真正的USS战机群返回断层1号星系，搜索地图左下角发现海盗基地，与USS战机合作消灭所有海盗，最后还要跑一趟断层4号星系完成卸货任务。


护送FTU船队的漫长旅程

6.一趟好买卖

手头终于有了点小钱，我又开始考虑去莱瑟拉B1星系寻找自己失踪的船队，那是船队最后与我联络的地点。特尼介绍说她在新耶路撒冷3号星系有个消息灵通的朋友也许能帮忙打听线索。USS公司委托我护送两艘FTU的货船前往艾尔·阿里亚斯星系，那可是在银河系的另一端，路上少不了无数的凶险战斗，然而10万星币的酬金实在让人无法拒绝这个任务。

特尼建议走科里诺、提拉、新耶路撒冷这条线，毕竟新帝国境内的治安情况比旧帝国要好许多。然而，当我们抵达新耶路撒冷1号星系后却得知2号星系那边被海盗封锁，这个时候带着货船经过凶多吉少，但如果拒绝前进就会中断护送任务，要挣这10万星币只能先去新耶路撒冷2号星系和MSF的商船队汇合，然后拼命杀过普里安星系的海盗伏击圈，最终把两艘FTU货船安全送至艾尔·阿里亚斯星系的空间站。

7.寻找失踪的船队

在特尼的帮助下我们直接远程跃迁返回新耶路撒冷3号星系，赫兹利亚空间站有个绰号钟表匠的老头，特尼介绍称他是个神通广大的情报源，与钟表匠对话时选择第二项交5万星币的信息费打听到旧帝国企图从特里亚达公司手中夺回莱瑟拉B1星系，双方为此爆发了大规模武装冲突，我的船队被袭击多半与此事有关。但钟表匠分析认为这事情没有表面看上去这么简单，里面说不定还有阴谋，他劝我别再卷入更深。

从新耶路撒冷3号星系跳跃到莱瑟拉B1星系，那里正是我船队失踪的地方，我们的獒式母舰刚出传送门就被MSF战机群堵住，说是此地已被军事管制，闲人不得擅入，如果不想翻脸动手就只能给这帮家伙5万星币的封口费。

地图右下角的特里亚达基地残骸表明这里曾发生过激烈战斗，特尼扫描基地残骸意外发现有生命信号，我们在几个勉强维持运作的残破舱室中找到了幸存的神秘男子灰发（Greyhair），这位利剑帮雇佣兵的飞行员告诉我们是MSF战机袭击并摧毁了这里，他还知道附近有支商船船队被袭的事情。救出灰发后，我们按照他给的坐标迅速赶往袭击地点，但那里空无一物。特尼扫描附近空间发现在西面不远处有残骸信号，朝那边再飞一段距离终于找到了我失踪的船队，但现在他们都成了宇宙间飘零的残骸碎片。这到底是谁干的？货船碎片中漂浮着一架奇怪的战机残骸，灰色的外壳与普通战机截然不同，此外它搭载的武器装备也极其特殊。

8.准备上路

杀气腾腾的MSF战机一直在附近搜捕擅闯者，我们不得不撤回新耶路撒冷3号星系。灰发称我们已被MSF通缉，但他手上有张闪存卡可以暂时改变飞船ID将我们与所有势力的关系重置为中立，这时千万不能乱动，否则肯定会被秒杀导弹群打得粉身碎骨。

先把灰发弄上一架战机，把他放出去，然后再收回母舰（这么做是因为某个该死的Bug），这家伙很快会说改装完毕。灰发开诚布公地承认了自己的雇佣兵身份，他透露特里亚达的特殊部队曾光顾过莱瑟拉B1星系的基地，最后灰发表示愿意加入我的队伍。

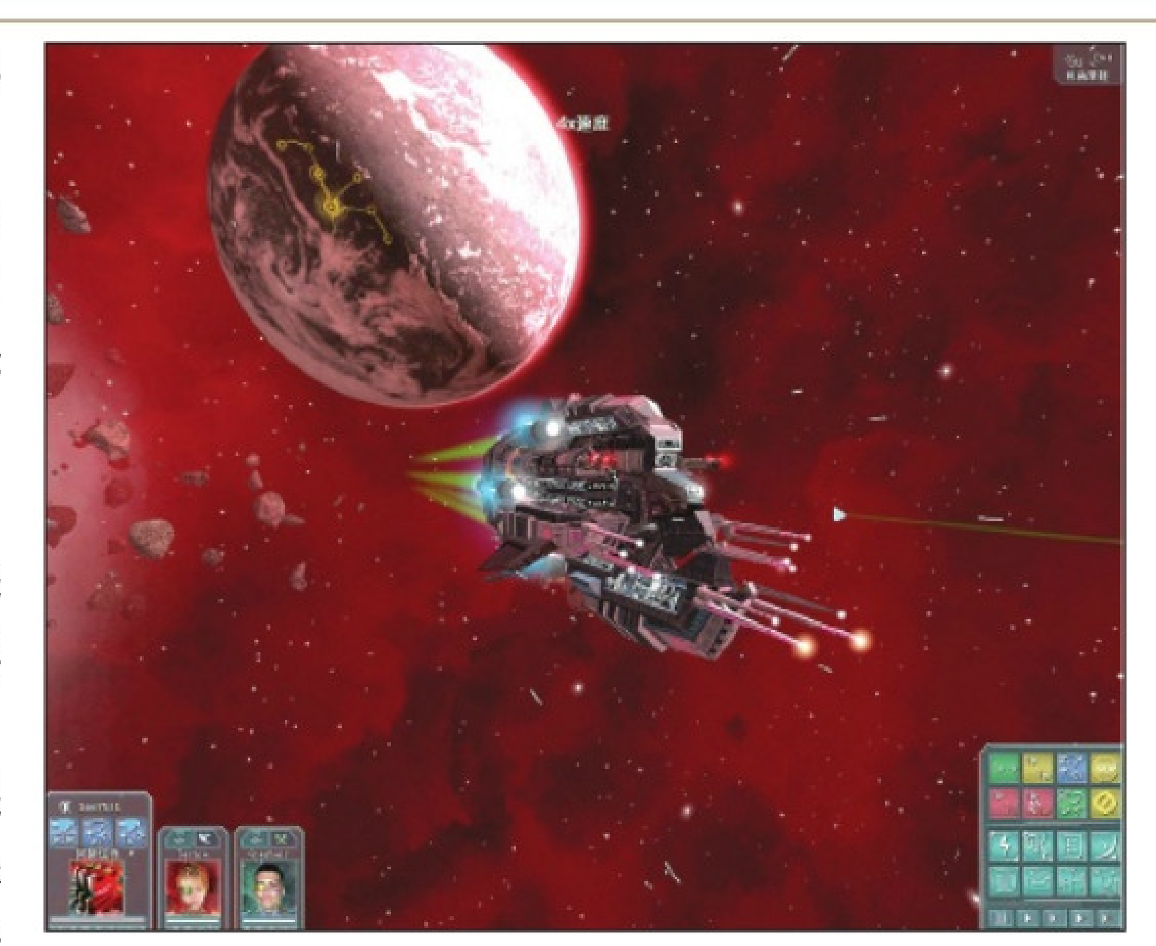
阿历克斯来信说在XT-54星系有一单MSF的运货生意正等着我们呢，钟表匠也发来一封邮件说了件有趣的事，MSF曾经研制过一艘号称攻坚无双的星际战舰，但这个项目最后不了了之，试验型星舰也被一伙雇佣


MSF的巡逻战机瞬间赶到

兵偷走，钟表匠打听到这伙佣兵去了XB-17星系，如果我对那艘战舰感兴趣的话不妨去看看。

看完邮件后特尼会主动提出远程跃迁前往XB-17星系，如果同意可以瞬间抵达，在传送门出口正好遇到那帮雇佣兵，他们得知我想要那艘战舰后狮子大开口索要30万星币，一番砍价后我用25万星币加旧母舰换回了这艘阿施塔特号（Astarte）母舰，特尼提醒我别忘了到附近的贸易空间站为新船装好各种配件。

从传送门来到XB-15星系后，我们面前有4条路可走：一是去新耶路撒冷2号星系的MSF总部调查莱瑟拉B1星系事件的真相；二是去烛光星系的特里亚达公司总部打探特种部队的事情；三是去卡西利星系的雇佣兵市场打听那架灰色战机的源头；四是撇开各种调查先去XT-54星系和阿历克斯做点生意赚钱。选择第四条路线会直接跃迁到XT-54星系，护送阿历克斯的货运船队安全抵达XT-41星系后再重新选择前三条路线。



新到手的阿施塔特号母舰

二、MSF路线

选择去MSF总部这条线可以获得更多型号的母舰。经过漫长飞行来到新耶路撒冷2号星系的MSF总部，旧帝国的官僚们把我从军事部推到法律部，然后又借口没填表格把我打发到新闻频道，正在七推八磨之间突然来了一队MSF战机把我们团团围住，口口声声说要捉拿间谍，仔细再看领头的居然是以前打过交道的毒蛇少校。这位女军官还是那副黑社会做派，恐吓加威胁逼我去为她做个“微不足道”的小任务，否则就以涉嫌间谍罪抓人，如果同意合作的话，她还会帮我打听莱瑟拉B1星系事件的真相。没办法只能答应吧，跑了几个星系后终于收到毒蛇发来的密电，让我去恩多利亚1号星系接受任务。

1.毒蛇任务：运送奇怪的货箱

毒蛇给我的任务充满了怪异，把一个标有医药食品标志的货箱送到狄俄尼索斯星系，那里可是新帝国控制的地盘，旧帝国的MSF军什么时候变得这么好心了？毒蛇呵斥我不要啰嗦抓紧干活，跑到潘多拉星系发现这里海盗活动猖獗，到哈密什空间找接头人艾伦，没想到他居然还是特尼的老朋友。艾伦告诉我们一个惊人的消息，那个货箱里装的是某种强力爆炸装置，而且货箱已被妄图控制本星系的海盗头子马科抢走。选择突袭海盗基地或先清剿周边海盗战机，最后再进攻海盗基地，穷追不舍干掉海盗头子马科后夺回货箱，在返回恩多利亚1号星系的路上出手帮助艾伦消灭海盗，此后可获得他发来的邮件告知星域传送门的秘密。

我质问毒蛇为何要将炸弹送到住满居民的空间站，她说那里是敌人的军事桥头堡，而且她为炸弹设定了倒计时，足以让空间站上的所有居民安全撤离。我带着种种疑问跟随MSF护航战机前往狄俄尼索斯星系，为赢得新帝国军的信任，MSF战机还向我开火演了一出苦肉计。卸载货箱后刚驶离空间站，身后突然闪出一轮耀眼的火光，那枚能够摧毁行星的超级炸弹爆炸了！毒蛇欺骗了我！愤怒的特尼和灰发都埋怨我是个头脑单纯的傻瓜，不料联系频道中毒蛇也愤怒地质问是谁引爆了炸弹，并解释称这绝不是她的本意，肯定有人在中间捣鬼，如果让她查出是谁定要把这人碎尸万段。看这疯婆子的情形不像是说假话，姑且相信她继续合作吧。

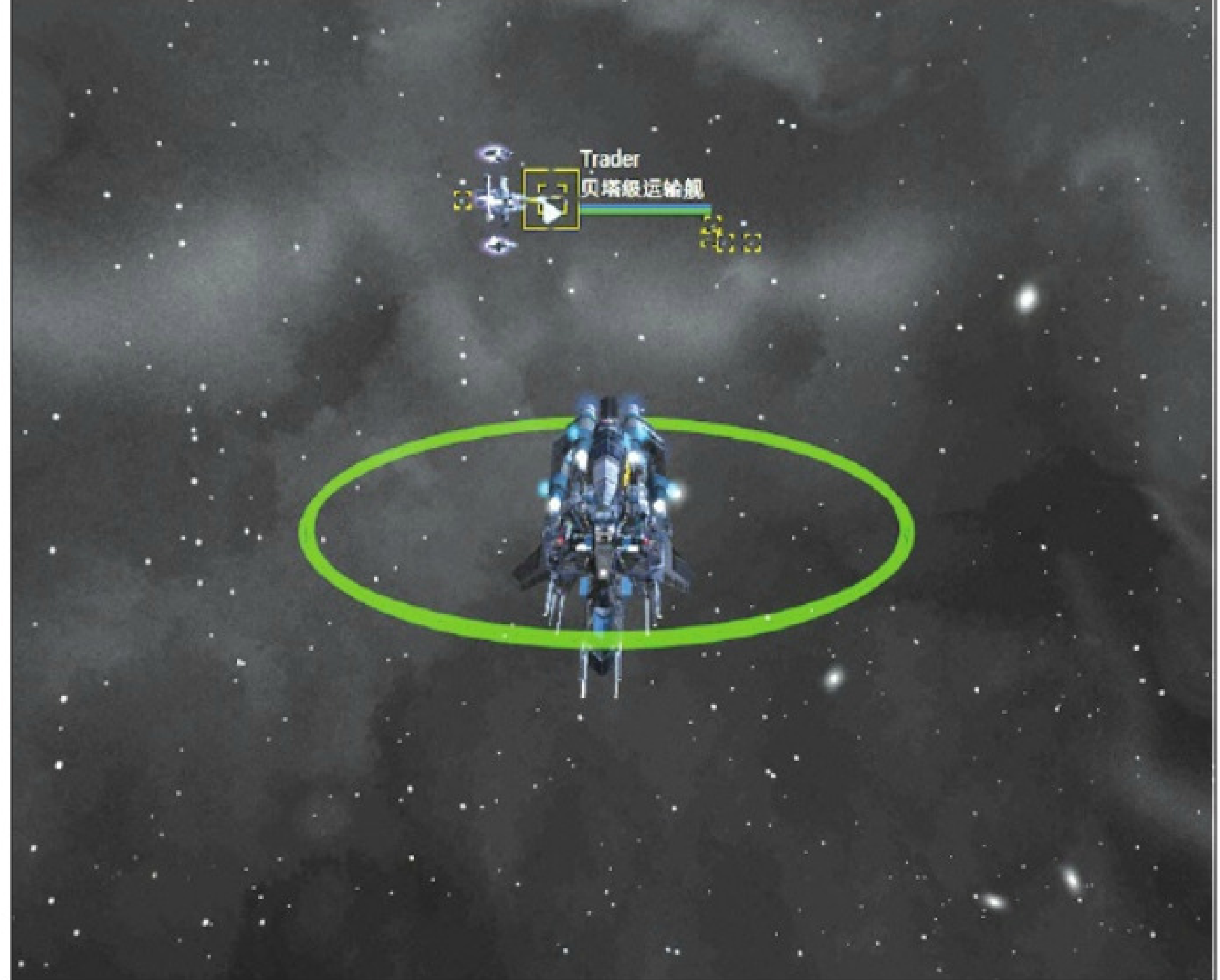


NESF的空间站发生剧烈爆炸

2.致命任务：跟踪军火货船

毒蛇给了我莱瑟拉B1星系事件的调查纪录，MSF战机的飞行员报告在他们进攻特里亚达基地前，附近有一支商船队已被不明战机摧毁，看来MSF并不是攻击船队的真凶。过一段时间后，毒蛇让我去趟新顿巴斯星系找个叫皮切金的人运批货物，沿途经过慕斯科维星系遇上新旧帝国大混战。离开慕斯科维再回来会有一名MSF军官请求帮忙，必须完成这个任务，否则后面的主线任务会有无穷的Bug。

先去莫斯卡娃政府官员居住区找总督大人，承诺协助调查为NESF运送军火的货船，进入安加尔斯克星系后尽快远离传送门，否则会被附近



盯梢货船是本作中最艰难的任务

NESF巡逻队罚款。大家商量如何寻找货船时要选择是分开行动还是统一行动，选择分开行动星系图上会出现4个监控点，我和特尼、灰发每人驾驶一架战机，外加母舰正好各守一点，耐心等待良久后发现偷运军火的货船，之后返回慕斯科维星系开始跟踪货船。如果选择统一行动则直奔NESF安佳斯科军事基地，帮忙把一批货物送到布拉斯克巡逻空间站后发现偷运军火的货船也停在这里，打听询问时务必谨慎，千万别暴露意图导致任务失败，最后返回慕斯科维星系开始跟踪货船。

跟踪军火货船是本作中最艰难的任务，这个任务要求玩家在慕斯科维星系的传送门入口附近守候并跟踪为NESF运送军火的货船，跟踪距离必须保持在300到400之间，太远或太近都会导致任务失败。强烈建议返回慕斯科维星系前先去买个侦测距离400的传感器模块并装在母舰上，进入慕斯科维星系后立即远离传送门至少3格，等待片刻那艘货船很快出现，它会向星图下方缓慢移动，保持距离让它始终出现在星图上，别理睬画面左下角的任务失败提示，只要队友特尼不开口说话就表示任务并未真正失败。最后这艘货船会停泊在电力园区空间站，我赶紧呼叫MSF战机巡逻队来个人赃俱获。

完成任务后总督大人来电嘉奖并赠送一架双足飞龙MK2型五级战机，这时候特尼又会说话询问下一步计划。选择去找艾伦来信推荐的朋友瓦利多（Validol），到索恩塞夫卡星系的金色钱币赌场找到这个曾经是巡警的酒鬼，想不到这家伙还带着一架锤头二代战机入伙。招募瓦利多后可能会有Bug无法将其战机回收入母舰，不用管他，操纵母舰直接前往新顿巴斯星系即可。



壮观的先驱者星系

哈克夫货运中转站的皮切金矢口否认待运货物在自己手中，认识他的瓦利多出面劈头盖脸一通臭骂威逼这才顺利装货上船。在新顿巴斯星系耐心等待瓦利多说完对白，他对我显然还不够信任。经过慕斯科维星系时，如果之前没有帮助NSF跟踪军火货船，这里必死无疑。

在慕斯科维星系时应逗留一段时间，或飞到贸易中心空间站逛逛，直到出现瓦利多与MSF军官朋友的对话。对话结束后瓦利多对我的好感大增，他终于正式同意加入我的团队。如果不做这一步，后面会无法顺利将货物送到新耶路撒冷2号星系。在新耶路撒冷2号星系的MSF总部空间站卸货时，毒蛇少校给了我们25万星币的酬金，她希望瓦利多这样的高手能为旧帝国效力，但瓦利多却因MSF军队在新巴斯顿星系的屠杀暴行对旧帝国充满怨念。

3.寻访先驱者星系

经过一段时间的旅行后，我在阿喀琉斯星系救下的FTU商人凡多姆来信说他发现了一个损毁的远古传送门，如果修复后通过它极有可能进入先驱者星系，凡多姆让我们尽快赶到X203星系去与他会合。接到这个任务后直接远程跃迁到X297星系，路上遭遇大批蛮族战机拦截，帮助当地警卫歼灭蛮族后打听到X203星系有个叫约瑟夫（Joseph）的隐士熟悉当地星空环境。

进入X203星系后先去约瑟夫的空间站，酷爱考古的约瑟夫起初不愿当我们的向导，后来听说要去找先驱者星系立即同意入伙，他可是个一级飞行员，自带一架黑鸦三代战机。与凡多姆见面后得知他居然搞到了星际探险家雅克布（Jacob）的日记，日记上说在X213星系有个坏掉的远古传送门。如果凡多姆修好这个传送门，那我们就能进入先驱者星系了！交谈中约瑟夫指出雅克布的记载有误，X213星系没有任何传送门，在X220星系才有一个符合描述的远古传送门。

根据约瑟夫的指点来到X220星系，这里有更多危害宇宙的蛮族战机，打掉他们后通过修复的远古传送门进入先驱者星系，那里有一艘大得吓死人的远古星舰

残骸，兴奋的凡多姆让我们先收集散落在宇宙中的先驱者古董碎片，不久背后突然出现大队外星人战机，消灭他们后发现此地环境恶劣，随舰携带的补给不够，想从远古传送门回去却发现传送门又坏了。凡多姆扫描后发现附近似乎有一座外星人的传送门，连找几处位置后终于发现了被能量罩护住的外星人传送门，凡多姆施展技术手段融化了能量罩，周围驻守的外星人战机也被瞬间摧毁。

进入传送门来到外星人的故乡戴森斯弗星系，这里是一个已经无法用尺寸来衡量的巨大环形世界，周围数量惊人的大型战舰向我们发出警告，要求我们尽快离开。没办法只好又回到先驱者星系，没想到返回X220星系的传送门又恢复了正常，此时外星人战机追上来索讨先驱者古董，我们赶紧脚底抹油溜回X220星系。注意在进入远古传送门的整个探险过程中要保护好凡多姆的座机，如果凡多姆被敌人击杀会直接导致游戏失败。


风景绮丽的外星人星系

经过与蛮族舰队的又一场混战后，我们护送凡多姆前往艾尔·阿里亚斯星系，凡多姆推测外星人可能就是先驱者的后代，外星人的科技水平虽高于人类，但比起祖先来实在差得太远，没有人知道先驱者一族为何会衰落成今日这副模样。

4.侦察与救援——核弹危机

途经X297星系时，我们遭到一群灰色战机伏击，特尼寡不敌众被俘，约瑟夫也离开了队伍。我心急如焚要救特尼，凡托姆答应帮忙打听特尼的下落。抵达艾尔·阿里亚斯星系后，毒蛇少校来电建议我去找MSF的海军上将特朗普（Trump），这位将军应该能帮助我们救回朋友。

直接远程跃迁到艾尔·特拉彭星系，按照巡逻队指示紧跟MSF战机群向下飞一段后找到特朗普将军，将军答应派搜救队去寻找特尼，但要我们也帮他解决一个难题：邻近的艾尔·泽德星系政府中断了对旧帝国的重要矿藏供应，他们与特里亚达公司签署了合作协议，这种做法严重损害了旧帝国的利益，特朗普将军准备进攻艾尔·泽德星系，但他需要有个人先去侦察下那里的防御情况。

守卫星系传送门的巡逻队居然向我们勒索2万星币过路费，陪同我们的MSF猛虎行动队果断开火击毙了这些贪婪堕落的兵痞。来到艾尔·泽德星系后，紧随巡逻队到贸易空间站见到总督萨米尔（Samir），他似乎也预感到战争即将爆发，因此请我们帮助运送空间站的老弱妇幼。我们答应了这个人道主义请求并先后从乔丹货区和阿里波发电站接走满载难民的运输船，但在返回艾尔·特拉彭星系的路上，通过扫描发现难民运输船中居然隐藏着核弹，萨米尔这招果然阴毒，赶紧向MSF禀报并将其查获。之后离开空间站到指定地点与特朗普将军相见，他告诉我们最新的侦察情报表明在XT-24星系存在不明战机编队，那些很可能就是绑架特尼的匪徒们。


获得雄狮级星际巡洋舰

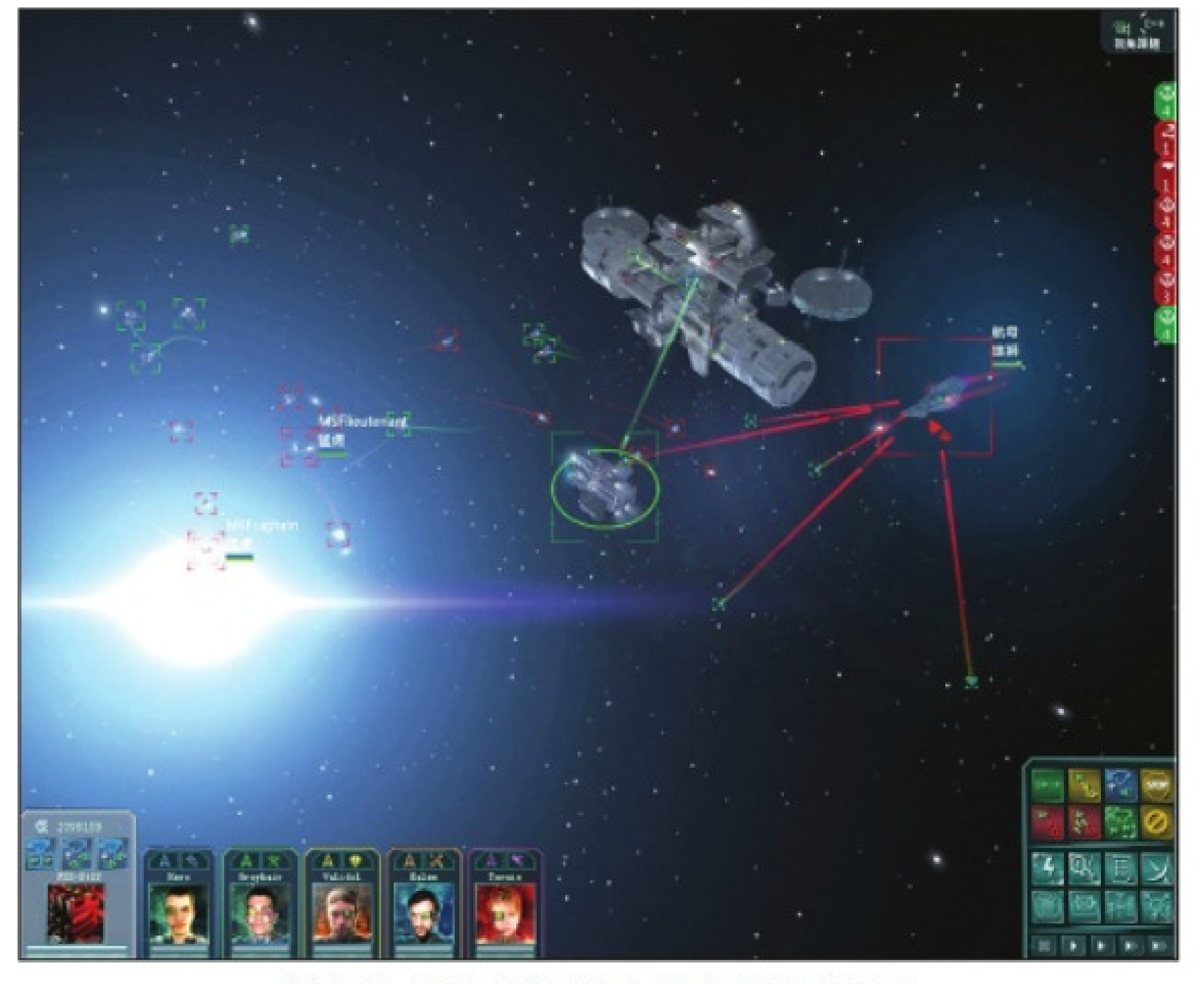
5.营救特尼行动

接到任务后直接远程跃迁到XT-23星系，与此同时我们也收到绑匪来信，对方以特尼的性命威逼我们设法摧毁位于新京都星系的FTU总部。如果听从绑匪安排只能是条不归路，到最后特尼也难免一死，因此突袭XT-24星系是我们目前的唯一选择。

灰发认为XT-24星系充满各种星云尘埃，因此最好为我们的母舰更换顶级传感器模块以提升雷达侦测范围。到贸易站更换母舰模块时，我们遇上几个相熟的雇佣兵，他们听到要去消灭绑匪都纷纷自愿同行。

进入XT-24星系后径直扑向废弃的MSF军事基地空间站，附近果然有大量灰色战机，一番激战后通讯频道里居然传来特尼的声音，原来她就在这里！一位被海盗胁迫的技师卡立姆（Kalem）救出特尼并破坏了敌舰上的火炮系统。我们把特尼和卡立姆接上母舰，不料更多

敌机蜂拥而至，阿施塔特号母舰受损严重无法移动。千钧一发之际，毒蛇少校带领MSF战机群突然出现，原来她从特朗普将军那里打听到我们的去向后特意直接远程跃迁过来接我们去完成一项新任务，消灭敌人后少校将一艘雄狮级巡洋舰借给我们，自己也加入了冒险队伍。



选择支持特朗普将军会导致毒蛇背叛

特尼告诉我们，她发现在先驱者星系中找到的那艘巨船并不是星舰，而是一件伟大的神器，她现在已经与这件神器达成精神融合，并由此获得召唤外星人战机的逆天特技。

返回XT-23星系后，刚出传送门又被大批灰色战机包围，为首的是个叫凯耶（Cayer）的陌生男子，他自称是绑架特尼的主谋。经过激战消灭凯耶及其帮凶，从缴获的数据模块中我意外发现老朋友阿历克斯居然和凯耶是旧相识，他从一开始就知道灰色战机团伙的秘密。

6.旧帝国内战

抵达光芒贸易空间站与特朗普将军会合，他通知大家原先的任务已被取消，询问中得知MSF在秘密研制更强大的狮级战舰以尽早结束战争，这个计划被命名为新复兴工程，不料旧帝国皇帝阿扎尔和他的心腹大臣们却突然乘船逃之夭夭，MSF这边骤然失去领袖立刻士气大挫，新复兴工程也泡了汤。毒蛇听到这个消息后破口大骂皇帝和大臣们都是叛徒，此时新帝国外交使臣也赶来谈判，他们已经获悉旧帝国皇帝人间蒸发的事情，新帝国希望能与特朗普将军合作，共同对付当前最危险的敌人——那些灰色战机组成的阴谋集团。

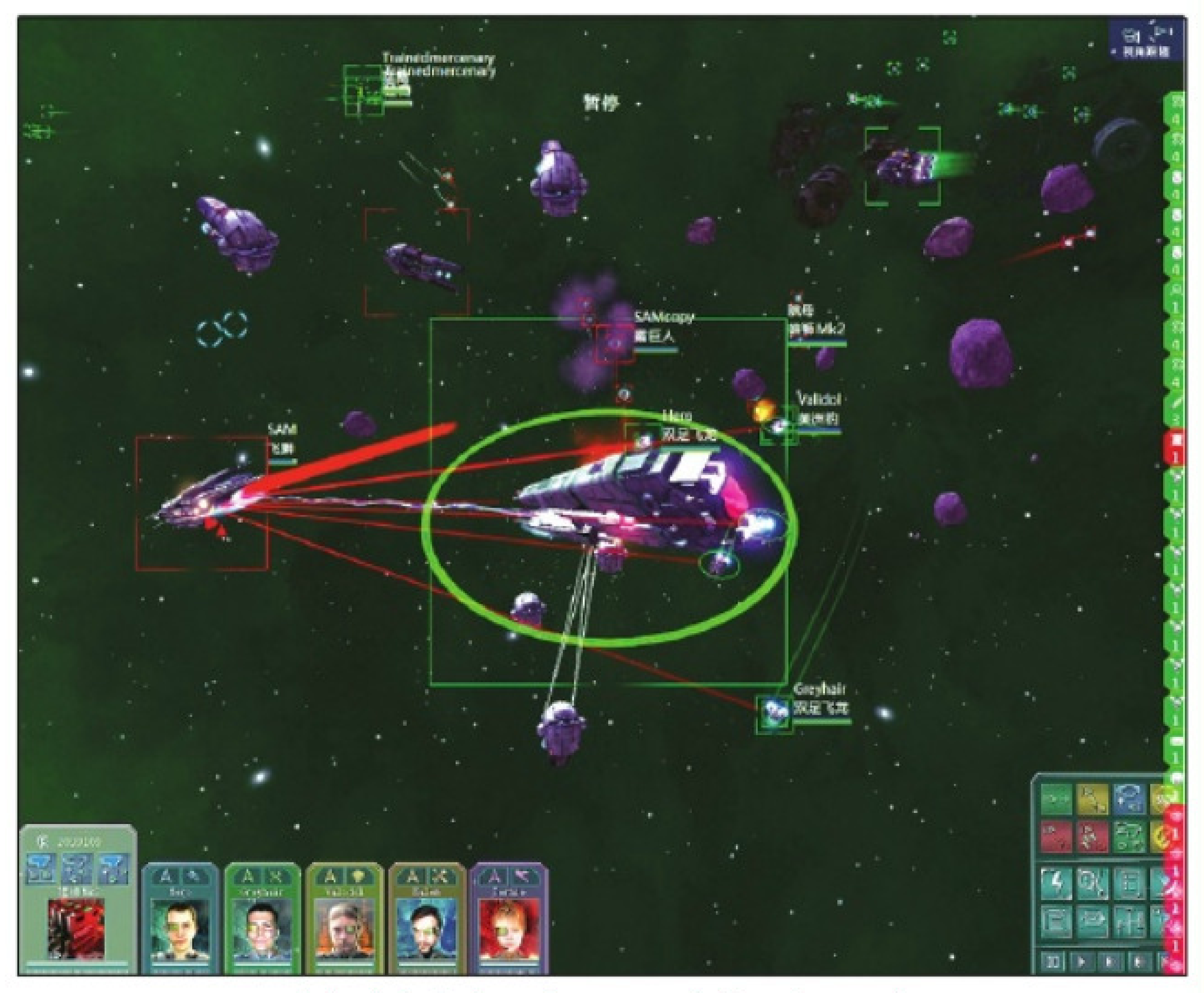
愤怒的毒蛇少校要求马上纠集人马去追杀逃跑的皇帝，特朗普将军劝慰她没必要再为旧帝国而战却被骂成叛徒同党，最后毒蛇要我们逮捕特朗普将军并跟着她去杀皇帝，否则大家今天就要决个生死。

如果选择站到特朗普将军一边，毒蛇少校会立即叛逆队伍，她还会重新掌控那艘雄狮级巡洋舰并用它攻击我们，因此事前最好卸下雄狮战舰的所有武器装备，并把毒蛇少校安排到一架没装武器的低劣战机上，这样战斗会相对容易些。雄狮战舰叛变后，我们所有人逃到特朗普将军的FSS-2t12母舰上，消灭毒蛇并摧毁雄狮战舰后有军官来禀报，灰色阴谋集团的大批舰队悍然入侵帝国星系，其中竟然有不少雄狮战舰。特朗普将军下令立即远程跃迁前往XT-86星系获取新战舰，从任意传送门出去都可跃迁到XT-86星系。

阿扎尔皇帝的心腹海德（Hader）将军率领另一支舰队也同步赶往XT-86，他自称奉皇帝口谕要摧毁此处所有船坞和设计图纸，两位将军为此争吵起来，特朗普无法辨认这个命令的真伪，只能命令麾下部队全力阻击海德将军的人马。此战关键是将特朗普将军放入战机发射出母舰，然后迅速赶往星图上方传送门阻击敌军，注意海德将军的舰队里有两艘中立方的海象货船，它们装载着摧毁空间站和港口的核弹，务必第一时间予以摧毁。这之后集中火力狠揍海德将军的无敌号旗舰，打到接近零血他会下令撤退。成功保卫XT-86的军港和空间站后，特朗普将军送给我们一艘全新的雄狮级MK2战舰。

7.SAM的人类和谐计划

现在所有线索都指向位于新京都星系的FTU总部，我们再度跃迁到托尔星系，作好最终准备后进入新京都星系。路上遇见了我的老朋友阿历克斯，他坦承自己是灰色战机团伙的真正领袖，但那只是一个保护所有商人利益不受帝国战争侵害的秘密组织。谈话间，新帝国的舰队也赶来增援，同时出现的还有InoCo公司的舰队，他们的领队居然是人工智能系统SAM。原来我的船队运送的那批货物是InoCo公司生产的神经芯片，这是SAM的杰作，它准备为所有人类植入这种神经控制芯片，通过这种方式结束人类之间的屠杀和战乱，确保一个更和谐更美好的进化方向。阿历克斯和他的灰色战机团队显然并不赞同SAM的观点，因此他们袭击了我的船队并劫走货物，现在这些神经芯片就存放在FTU总部空间站里。我不得不做出选择，是支持口口声声要为人类谋福利的SAM？还是相信曾经欺骗过我的老友阿历克斯？如果天赋树里点出直觉这项技能的话，



全力攻击人类公敌SAM乘坐的飞狮号星舰

我可以质问为何SAM的座舰与蛮族战舰如此相像，这一问让SAM的谎言露出马脚，盘问之下才发现SAM为执行所谓的人类进化计划甚至软禁了InoCo公司总裁奥利弗·雷诺德斯，如果让这家伙的计谋得逞，人类的结局绝对不会比可怜的总裁好到哪里去。

当所有人都清醒过来时，SAM的飞狮号星舰不顾一切地扑向FTU总部，太空大混战由此开始，发射全部战机集中所有火力攒射飞狮号星舰，赶在它彻底破坏FTU总部空间站夺走芯片之前将其摧毁。干掉这个勾结蛮族危害人间的怪物后，银河系再度恢复宁静，新旧帝国旷日持久的战争也伴随着皇帝的出逃成为历史，特朗普将军将代表旧帝国与新帝国签署停战协议，和平的曙光出现在不远的地平线上……

三、特里亚达公司路线

选择去特里亚达公司总部调查可直接跃迁到烛光星系，路上特尼会提出反对意见，她认为特里亚达公司与海盗的合作仅仅是相互利用，还谈不上有什么大阴谋。飞到三元老空间站后询问私人运输合同的详情，接待员告知莱瑟拉B1星系发生的货船被袭案目前处于保密状态，如果要想知道真相必须先帮特里亚达公司做点事情。

1.卫星安装工程

根据指示去本星系贸易站找到特里亚达联络特工洛汉（Roghem），他说现在暂时没任务，然后一出手就给了10万星币的安置费。特尼和灰发都反对我为特里亚达效力，他们的抱怨也许有点小题大做。在特里亚达公司控制星区转了两三趟后，洛汉终于来电让我们速回烛光星系。

任务看似很简单，前往XT-54星系安装5颗间谍卫星，经过长途旅行来到XT-54后从最右下角的点按逆时针方向布设5颗间谍卫星。这里是InoCo公司的地盘，周围全是武装巡逻战机。装好第一颗卫星后，狐疑的InoCo巡逻战机上前盘查并要我们尽快离开，假意答应后继续赶往下一位置，接下来的安装工作必然爆发战斗，洛汉为我们提供了全星系InoCo公司战机的扫描图，能尽量避开它们当然最好。最后的第五个位置会从星图上消失，它其实就在通向XT-52传送门正上方第四格的左上角，利用Shift+鼠标右键垂直移动靠近即可完成安装。

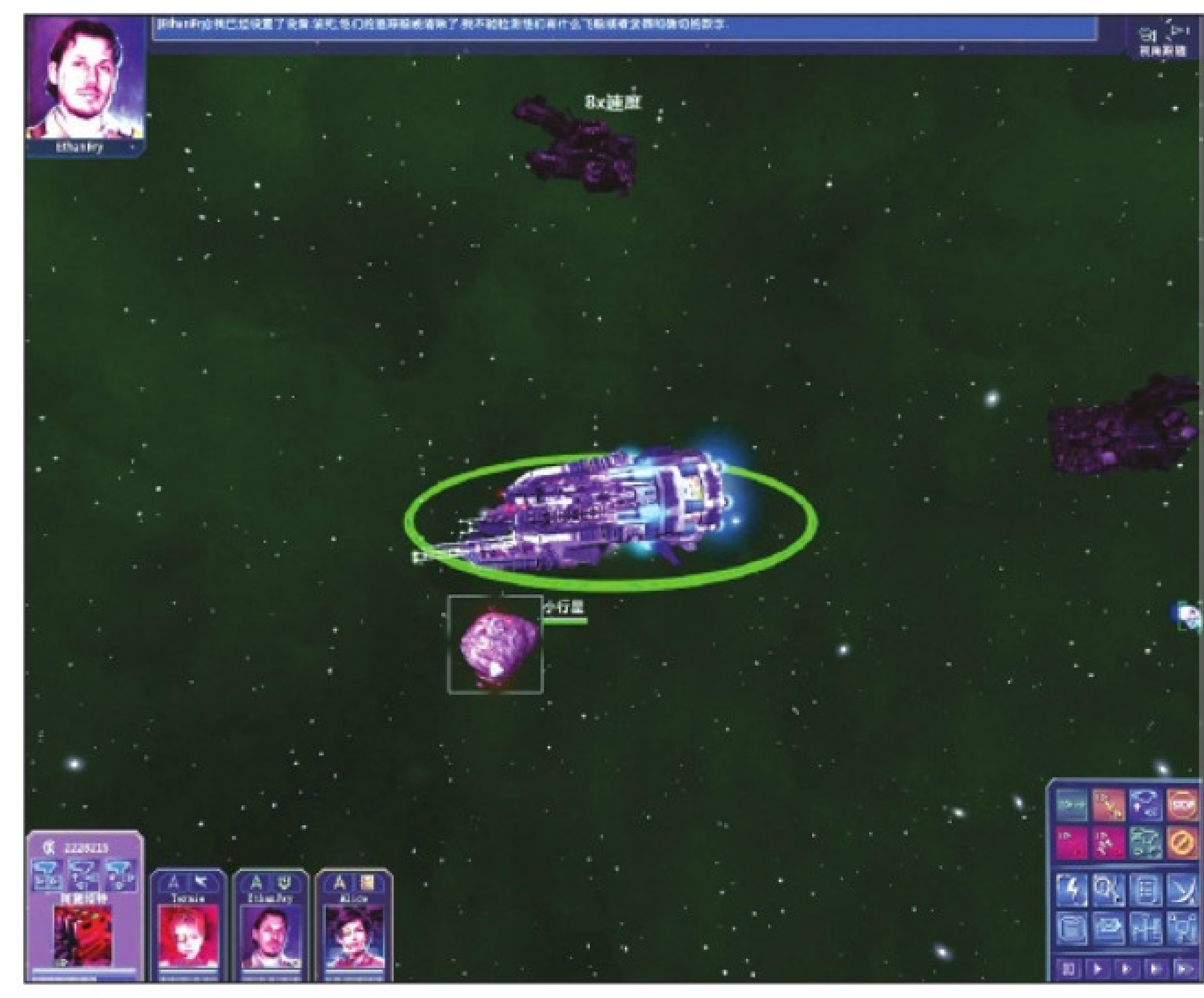
为特里亚达公司在XT-54星系安装5颗间谍卫星

大功告成后正想赶紧撤离，洛汉又来电让我们去星图下方拍摄指定的某个不明物体，这个危险任务酬金25万星币。到地方后遇上InoCo公司特工狄更斯（Dickens）被海盗围攻，原来这不是个侦察任务，特里亚达想利用我们干掉狄更斯！这里可以选择帮助他或协助海盗干掉狄更斯，帮助狄更斯意味着背叛特里亚达投靠InoCo。干掉狄更斯后在海盗友军护送下逃入传送门返回烛光星系，洛汉支付了全部酬金，他提到InoCo公司在XT-54测试某种远程传送技术。

2.间谍探测器

不久洛汉又给了我一份工作，直接跃迁到艾尔·阿里亚斯星系找到昔日的老同学伊森·弗莱（Ethan Fry），他现在已经是USS公司的安全总管。USS公司埋设在普里安星系的间谍探测器最近突然失去响应，伊森希望我能帮他解决这个问题。

先到河内星系找到技术专家爱丽丝，从谈话中得知这次事故很可能是伊森在USS公司内部的竞争对手，一位叫凯恩（Kane）的部门总管在暗中拆台。抵达普利安星系后前往指定位置却发现一伙海盗正在研究那颗装有探测器的小行星，他们索要5万星币，不给就只能动手开打。战斗结束后凯恩的战机群出现，消灭所有敌人保护好小行星。爱丽丝利用定向激光下载探测器中的重要数据，为保持稳定她的战机无法移动，很快有MSF的巡逻战机赶来盘问，可以选择



伊森装在小行星上的探测器被破坏

贿赂5万星币让他们离开，或者冒险与其作战。凯恩的增援战机群随后赶来，混战中要确保爱丽丝座机和小行星的安全，全灭敌人后完成了数据下载，返回艾尔·阿里亚斯星系后伊森会离开队伍，但爱丽丝却会辞去USS公司的职位留下。


结识特里亚达公司安全部门总管阿贾

3.营救特尼

接下来会收到FTU商人凡多姆的来信，约我们去X203星系研究一座远古传送门，这段剧情与MSF路线大致相同，最后返回艾尔·阿里亚斯星系路上特尼会被灰色战机团伙抓走，爱丽丝建议去找特里亚达公司安全部门总管阿贾（Aja）求助。

跃迁到XT-52星系见到阿贾，她正计划除掉特里亚达的高层首领之一明（Min），要请阿贾帮忙当然得先助人一臂之力。明勾结海盗纵子行凶无恶不作，他不但是阿贾的杀父仇人，同时也是特里亚达公司日渐堕落的罪魁祸首。

到XT-45星系靠近库鲁特里亚达空间站引发战斗，保护好阿贾消灭所有敌人后，她信守承诺说出绑架特尼的灰色战机团伙可能藏在XT-24星系内的废弃MSF军事基地。根据灰发的建议升级传感器模块后进入XT-24星系，激战中我们的阿施塔特号母舰被打坏，多亏阿贾远程跃迁赶到才消灭了所有敌人，她慷慨地将一艘犀牛号（Rhino）母舰赠送给我们。

4.清理门户

救出特尼后，技师卡立姆也加入了队伍。按照阿贾的计划，我们继续前往XT-05协助她完成特里亚达清洗门户的计划。经过XT-23时遭遇凯耶（Cayer）带领的灰色战机群伏击，在XT-11还会遇见老朋友阿历克斯，他坦承自己才是灰色战机团伙的首领，但袭击我的船队并抢走货物的真凶却是明手下的暴徒们，那些货物现在被藏在新京都星系的FTU总部。阿历克斯还说出我运送的货物实际上是InoCo公司最新生产的神经芯片，InoCo公司的人工智能系统SAM计划用这东西奴役人类社会。

到XT-05星系从阿贾的军火商搭档那里获得免费补给，然后跃迁到乌尔星系与阿贾会合，共同赶往迪奥西斯星系选择三条路线之一伏击明的舰队，战斗中发现星舰上仅有明的女儿，可选择继续无情攻击或威逼明的女儿交出家族银行账户密码，搞光明的钱同样可以对他造成沉重打击，这下明再也无法作恶了。

5.萨姆会战

回到艾尔·阿里亚斯星系，发现此处战机数量增加了许多，释放阿贾乘坐的战机让她去打探情报，从USS公司的朋友伊桑那边传来惊天噩耗，InoCo公司的人工智能SAM勾结蛮族大举入侵！从利雅得空间站获得补给后先去X297星系与边境守卫部队会合，再进入X203星系会遭遇无限刷新的蛮族星际舰队，杀开血路冲入X220星系，迅速向星图左上角移动，搜索发现隐藏在此的SAM座舰飞狮号，混战中让特尼靠近远古传送门入口，她会瞬间召唤大量外星人战机，合力击毁飞狮号后完成拯救宇宙的终极任务。

四、InoCo公司路线

走特里亚达路线时，如果在初期离开特里亚达控制星域将自动中断与他们的合约，此时InoCo公司代表会主动来信联系要求建立合作关系，答应后直接跃迁到离岛星系，在InoCo公司总部空间站见到特工狄更斯，他告诉我们InoCo公司是那批货物的真正物主，在莱瑟拉B1星系的灾难中那批货物并未被毁，InoCo公司知道货物藏在哪里，但他们需要我的帮助取回这批货物。

1.寻找失窃的货物

离开离岛星系遨游宇宙一段时间后，狄更斯来信约我们在盖昂星系见面，在InoCo的军事空间站，狄更斯命令我们向XT-45的空间站发动进攻，情报侦察表明失窃的货物就藏在那里。

通过InoCo公司最新研制的远程跃迁门抵达XT-54星系，辗转进入XT-45星系进攻库鲁特里亚达空间站，战斗打响后旁边突然冒出一群神秘战机编队帮助我们，狄更斯拒绝透露这些人的底细，只说他们是友军。

战斗结束后，这帮陌生人凶神恶煞地要我赶紧交出货物，


驾驶新母舰犀牛号迎战SAM的飞狮号



评说 磅礴剧情+白痴编程=纠结怪胎



《星际之狼3——内战》是一款充满纠结的作品。不足3G的瘦小身躯中蕴藏着毫不逊色于主流RPG大作的分支剧情，如果与同类游戏比较，无论《家园》还是X3都没有如此完整连贯的故事性，丰富多样的星舰和战机设定也能让科幻爱好者过足瘾。这本来应该是一款睥睨天下的黑马大作，可惜不计其数的低级Bug彻底破坏了它的美好前程，也摧毁了大多数玩家的信心。话说《星际之狼》系列都走到了第三代，X-bow Software的程序质量依然纰漏百出，遍地开花的脚本错误经常导致游戏跳出，正式发售后接连推出的两个修正补丁并未从根本上改善这种窘况，InoCo公司路线的重大剧情Bug还得靠玩家自己用文本编辑器改写脚本文件才能顺利通过，这种低劣的编程水平在游戏史上也是罕见的。比死机Bug更可怕的是游戏中变态的事件脚本设定，缺乏人性化提示的任务界面屡屡让玩家不知何去何从，这些不是任何修正补丁可以解决的问题，因为它们看上去都没有任何问题。玩家必须按照既定顺序经历A事件，接着B事件，然后才会发生C事件，但如果因为飞船跑得太快或别的什么原因不小心错过了B事件，那么C事件将永远不会发生，即使重返旧地也无法触发B事件，于是剧情就此永远卡住，不幸的玩家压根不知道自己做错了什么，或者没有做什么该做的事。X-bow Software制作者的编程思路就和游戏里那张星河图一样充斥着单线性限制，他们似乎没有学过任何一种计算机语言，因为他们连条件语句的基本概念都没搞清。在整个通关过程中，笔者一面惊讶于本作多分支剧情的宏大磅礴，一面又不得不为不计其数的Bug而哀叹，愿上帝保佑那些继续鏖战在这款游戏里的玩家们，他们既在天堂里，也在地狱里。





突然背后跃迁闪出一艘飞狮号星舰，InoCo公司的人工智能SAM赶到，声称对这批货物拥有合法主权，狄更斯是个卑劣的小偷，紧接着特里亚达的保安总管阿佳也带人赶来盘查，几方人马爆发一场混战，我们只能找个夹缝逃之夭夭。



走InoCo公司路线会迅速结识人工智能SAM

2.打捞空间站

离开XT-45星系后收到阿历克斯来信，邀请我们去曙光星系做生意，与队友商量如果同意就走入阿历克斯路线，此外还可以按灰发的建议选择去哈法星系找他的引擎专家朋友。哈法星系本是InoCo公司地盘，但目前正遭到MSF攻击，很多人想找运输舰逃离这个星系。维修空间站被摧毁后，我们从打捞上来的救生舱中找到一名女飞行员贾娜（Jana）。进入相邻的艾希隆星系后我们又被InoCo卫队堵住，人工智能SAM追来询问空间站被毁的事情，叫出贾娜作证获得25万星币赏金和InoCo的高级通行证。

3.追杀黑客

贾娜加入队伍后，四处逛逛触发X203星系探索远古传送门和特尼被绑架的剧情，贾娜透露InoCo公司有种技术可以通过引擎来鉴定飞船去过哪些星际传送门，利用这项技术应该可以很快找到劫持特尼的绑匪。

到XK-10星系找SAM求助，这位人工智能此时正为不明黑客攻击公司服务器而苦恼，看来又得跑腿帮忙。SAM分身乘坐的战机靠近母舰后说出黑客在卡迪星系，进入卡迪星系后遭到MSF巡逻战机盘查刁难，对话中选择第二项申辩，接着直飞左上角的海盗基地空间站发现黑客克莱瑞（Cleric）。海盗头子提出索价50万星币才会拱手将人送出，不答应的话克莱瑞会乘船逃往河内星系，路上堵住干掉他即可解除针对InoCo服务器的攻击。作为报答，SAM告诉我们劫持特尼的灰色战机绑匪们在XT-24星系。

横插一腿劫走了神经芯片并藏在新京都星系的FTU总部，如果答应帮助SAM可获得更多分身飞行员充实队伍。

在蛮族空间站和货仓完成补给后，我们直接跃迁到新京都星系，在飞往FTU总部的路上遇见老朋友阿历克斯，他居然也是灰色战机团伙的成员，我必须选择继续帮助SAM还是相信阿历克斯。坚持帮助SAM就不得不干掉阿历克斯，摧毁海盗基地断层附近的小行星空港，清除与SAM的通信障碍，与赶来的蛮族舰队共同摧毁FTU总部空间站夺回神经芯片。

回到泽波斯星系后，SAM偷偷给我和贾娜植入了神经芯片，灰发和卡立姆因为不愿效命SAM愤然离去，现在还能阻挡我们的势力只有新帝国NESF。在1号仓库和狂战士空间站补充武器装备后，我们又获得更多SAM的分身，靠近传送门后直接跃迁到伊里丹星系，没想到NESF找来许多帮手，包括旧帝国的特朗普将军、FTU的凡多姆等人。战斗打响后先摧毁所有的通讯干扰器和超空间干扰器，与SAM联系上后它会派来大批蛮族舰队增援，集中火力摧毁NESF太空舰队的总部空间站。看着空间站爆炸的火焰，SAM冰冷地宣布：一个新人类的时代开始了。

4.特尼之死

远程跃迁到XT-23后升级传感器并招募雇佣战机，XT-24星系的激战导致我们的母舰瘫痪，SAM把自己的飞狮号（Manticore）星舰借给我们，特尼在卡立姆帮助下逃到海盗空间站，我们找到了她的救生舱，飞狮号带着大家远程跃迁返回离岛星系。InoCo公司的医务人员最终没能救活身受重伤的特尼，特里亚达公司的明是所有这一切的幕后黑手，他必将为特尼的死付出代价。

5.开创人类新时代

前往泽波斯星系去找SAM，路上目睹InoCo公司内部发生争权火并，泽波斯星系几乎变成了蛮族的地盘，SAM阻止蛮族战机向我们发动攻击，它解释自己计划在蛮族的帮助下利用某种神经芯片改造人类社会。但特里亚达公司却



摧毁空间站完成SAM改造人类的邪恶计划

五、雇佣兵路线

在XB-17星系得到阿施塔特号母舰后，如果选择走雇佣兵路线可直接跃迁到卡西利星系，帮助雇佣兵们消灭敌人后到雇佣基地舍伍德打听消息。谁也没有想到居然是NESF在暗中经营这个金钱战士的王国，向负责的萨缪尔将军询问灰色战机，他告诉我们NESF的阿历桑德拉中尉也在打听相同的事情。根据指示飞到基甸星系，在这个貌似空无一物的星系里必须严格按照NESF战机指示行动，先停船接受检查，与NESF的国防部长格萨（Cosair）交谈后沿着指定线路飞过去，最终找到阿历桑德拉中尉，她让我先帮忙去旧帝国境内送件东西，然后才能谈灰色战机的事情。

1.漫长危险的任务

辗转前往托尔星系，找到接头人取得装有重要情报的数据芯片，然后飞往曙光星系，路上会遭遇MSF战机通缉，冲到曙光星系后被迫逃进右上角的星云尘埃中隐藏。灰发自告奋勇去送货，把他放进一架战机里发射到宁静港空间站完成这个任务。接着又跑一趟埃里奥星系为货船队护航，以及在狄俄尼索斯星系剿灭抢夺镭矿的星际海盗，然后又是一趟漫长危险的护航任务，二级飞行员车（Che）驾着他的美洲虎战机加入了我们的冒险队伍。阿历桑德拉中尉对我们的表现非常满意，她告诉我们那种灰色战机在新旧帝国初次爆发冲突时就出现了，但当时并未引起人们关注。



选择雇佣兵路线获得的MSS-19型航母

2.特尼绑架事件

闲逛一段时间后触发凡多姆邀请探索远古传送门和特尼被绑架的剧情，之后到卡迪星系去找阿历桑德拉中尉求助，她会加入队伍并要求我们帮忙运送一批难民前往XT-93星系，这次旅程更长，战斗难度更大。到地方见到特里亚达公司安全部门女总管阿贾，这位女强人乐于帮助难民，但似乎对特里亚达公司的大腕明充满刻骨仇恨。

阿历桑德拉告知有可靠情报证明劫持特尼的绑匪们躲在XT-24星系，追到那里一场激战救出特尼和卡立姆，母舰也换成MSS-19型。之后遇伏击杀灰色战机团伙首领凯耶发现老友阿历克斯卷入此事，安装隐形模块后与阿历桑德拉跃迁潜入XT-86星系查探旧帝国的新复兴工程，并核实旧帝国的特朗普将军是否与灰色战机团伙有勾结。


以MSS-19型航母对抗SAM的蛮族联合舰队

3.真相大白

先侦察MSF军的中央终端和货区两处地点，然后赶到集合点面见特朗普将军，此时旧帝国皇帝宠臣海德将军率领舰队赶来要摧毁本地所有港口设施，特朗普与其爆发激烈争吵，选择支持特朗普击退海德舰队后跃迁返回伊里丹星系。附近有大量灰色战机群守候，但国防部长格萨介绍称他们其实是友军，到NESF总部通过安全线路与格萨和阿历克斯交谈，这才得知灰色战机团伙是FTU组建的秘密武装力量。InoCo公司的人工智能系统SAM企图借助一种植入式神经芯片控制人类社会，我接手运送的货物就是这种芯片，相信所有神智正常的人都不希望这个计划成为现实，因此各方势力中的有智之士纷纷联手对抗SAM。很快，SAM带领的蛮族舰队大举入侵伊里丹星系，这是一场艰苦卓绝的防御战，不但要守护NESF总部空间站，最后还要找到藏在地图左上角的SAM座舰飞狮号，集中火力打掉这艘战舰后SAM灰飞烟灭，人类的未来不再岌岌可危。

《回到未来》
乘坐时间机器的奇妙旅行（大结局）

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

《回到未来》是成功的科幻喜剧片系列电影，马提和布朗博士驾驶着时间机器穿梭于过去和未来，改变着历史，影响着未来。它告诉人们，未来其实就掌握在自己的手中。游戏《回到未来》根据同系列电影改编，它的剧情完全原创，给玩家带来新鲜的体验。在前一章中，马提从治疗中心救出布朗，两人乘坐修理好的时间机器回到1931年，不过令人吃惊的是，穿越的时间出现了偏差，此时的青年布朗和埃德娜已经陷入热恋，想要拆散这一对并非易事。为此，马提借助女歌手特里克茜演了一出好戏，致使两人劳燕分飞。然而，博士不忍促成埃德娜孤苦无依的人生结局，决定改变初衷。本集是此系列游戏的最终章，马提帮助青年布朗在镇上的科技展上取得成功，使他在科学的道路上继续走下去。想不到的是，埃德娜偷走了博士的时间机器穿过到了过去，整座小镇随后消失了，马提和博士必须找到其中的原因，回到过去，修正历史。

良	总评 7.8
制作	Telltale Games
发行	Telltale Games
类型	冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	7.5
上手精通 Difficulty	7.8
画面 Graphics	7.8
音效 Sound	8.5
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	8.0





1.布朗博士的想法

猛然醒来，马提发现自己身在青年布朗的实验室里。使用桌上的扬声器和青年布朗联络，得知他已经躲开老爸的监视，偷偷潜到山谷市高中的科学展会现场，准备在那里展出自己的飞行汽车。临走的时候本打算叫醒马提，可马提昏睡得如死猪一般。马提对自己是如何睡着的印象全无，心想是被人敲晕的也说不定。青年布朗说在书架上有个静态蓄电池，要马提立刻送到学校来。

马提现在要协助青年布朗完成他的科学梦想，如果他在此次展会上遭受失败，那么他的科学生涯将就此中止，也就不会有他所熟悉的那个充满激情和灵感的疯狂科学家了。马提在一大堆法律典籍中找到那个散发着幽冷光芒的蓄电池，它是飞行汽车的动力部件。踩着滑板来到山谷市高中，这时一辆迪罗里安跑车冲了过来，马提猝不及防跌倒在路边的草坪上。



布朗博士冲过来抢夺马提怀里的蓄电池

博士从跑车里从容地走下来，马提埋怨他差点把自己的小命断送掉，博士漫不经心地解释说，这辆跑车有的时候难以控制，并且它的时间定位装置仍然存在问题。博士通过彻夜的思考，认为麻烦的根源并非埃德娜，而是科学！假如青年布朗在展会上遭受失败，那么他成为科学家的梦想就会破灭，而埃德娜也会对他的科学生涯丧失信心，青年布朗的人生轨迹将会发生重大转折，他有可能成为一名律师，也可能成为建筑工程师或汽车修理技师什么的。这样的话，青年布朗和埃德娜就会一起得到快乐和幸福。

马提听了他的想法大吃一惊，说不能放弃科学，那是他人生的全部，况且埃德娜的内心充满了乖戾和欲望，她曾利用博士将山谷市变成一座监狱。博士说如果他没有成为科学家，那么埃德娜就不会实现她的野心。交谈后，博士冲过来抢夺马提怀里的蓄电池，结果蓄电池脱手飞上了天空，而马提被推倒在地。等马提爬起来的时候，博士已不见踪影。

那个蓄电池悬浮在了空中，往左边的帐篷走找到了它，马提尝试抓住它，它却倏然飞到了别处。继续往左边追逐它，它在路灯的上方盘旋着，于是马提爬到柱顶抱住它，经过一番狂乱的飞行终于安全着陆。

2.埃德娜的信誉

来到展馆内部，歌手特里克茜在舞台上扭动着腰肢，唱着此次科技展的主题歌：“美好的未来让我们充满期待，清新的明天正朝我们走来。发明与创造出自你我之手，成就神奇仙境般的存在……”马提走向登记处的亚瑟，得知他并没有解雇特里克茜，至于原因，那是他的一个秘密。

由于此前马提运用计谋，使特里克茜发挥非凡的表演才能，破坏了青年布朗和埃德娜的感情，气急败坏的埃德娜找来了帕克警官，以危害公共安全的理由，要求警方封闭飞行汽车的展台。马提上前阻止，埃德娜说马提在这座城镇上没有信用可言，他欺骗青年布朗离开了她，并破坏了她筹划的一切。



埃德娜带着帕克警官要封掉青年布朗的展台

埃德娜曾和博士聊过，确定马提的真实身份是秘密侦探雅可夫，是一名无政府主义者，是蓄意在会展制造混乱和破坏的人，并要求帕克警官逮捕马提，帕克却没有照做，因为马提曾在他逮捕基德的行动中给予过帮助，心里一直存有感激。帕克悄声嘱咐马提，说自从上回逮捕基德的事件后，埃德娜小姐在镇上拥有一定的信誉，局长很虔诚地阅读她的专栏文章，帕克对埃德娜的话自然是莫敢不从，否则的话，埃德娜在专栏里乱写一通，就够他喝一壶的了。如果马提能够想办法破坏她的信誉的话，此事尚有转圜的余地。

来到未来警察局的展台，在桌案上摆放着一盆可疑的塑料花，帕克过来演示，它实际上是可录音的窃听器，是收集证据的法宝。当马提试图拿走它时，被赶过来的帕克阻止了，还是先在附近转转吧。

左边有间未来家居展示屋，里面有盆塑料花，不过身上没有参观券的话是进不去的。


在未来家居展的屋子里找到一只塑料花盆

和歌手特里克茜聊天，她说未来家居和海底世界的展台值得一看，并随手给了马提一叠参观券。将参观券插进检票机，顺利进入未来家居展示屋，在中间的桌子上拿到那盆塑料花。

回到未来警察局的展台，用身上的这盆塑料花替换有窃听器的花盆，然后走到附近的未来电话亭展台，将有窃听器的花盆放到里边，这样电话亭里的任何通话都会被记录下来。返回到未来家具展台，在墙上的面板按绿色按键，马提立刻被空中落下的头盔罩住，选择接通未来电话亭的电话。

特里克茜过去接了电话，马提自称是卡尔，要找埃德娜说话。特里克茜叫来了埃德娜，马提伪装博士的声音，诱使她说出心底的秘密：她纵火烧掉了地下酒吧，在大火燃起后有一只狗冲向她，让她无法安然逃离现场，于是她将纵火的嫌疑推到了流浪汉卡儿的身上。这

时马提才明白，地下酒吧的那场大火是埃德娜放的，那天她还在现场丢失了一只鞋子，化名卡尔的博士被当成嫌犯关进监牢，这才有了马提的第一次的时间之旅——回到1931年营救身陷囹圄的布朗博士（第一章的剧情）。

在通话中，埃德娜还提到烧掉地下酒馆的动机，她说那些经营酒吧的人简直无法无天，每个夜晚都敞开大门向人们出售违禁饮料，让这个世界沉沦在堕落的沼泽，而权力机构对此却熟视无睹。作为拥有正义思想、坚强意志的女人，打击罪恶义不容辞，因此她进行了一次华丽的冒险，在山谷市的夜空中烧起一道美丽的焰火。



将藏有窃听器的花盆放到电话亭里

结束通话，等埃德娜离开电话亭，走过去拿回藏有窃听器的花盆。走到帕克警官面前，将花盆的录音放给他听，帕克将埃德娜带往警局调查。此时飞行汽车展台的封锁解除了，展会所剩的时间不多，马提得尽快找到青年布朗向观众展示他的作品。

3.寻找青年布朗

走到海底世界展台前，和潜水员打扮的雅克交谈，得知青年布朗和一位老人进到玻璃屋去了。往左边找到玻璃屋，看到里面的博士和青年布朗交谈一番，然后推开墙壁的一道门闪了进去。

用参观券通过检票机，沿楼梯走到二层，透过玻璃看到下面屋里的博士继续和青年布朗交谈着。心急如焚的马提高声呼喊，叫青年布朗不要听他说的话，博士已经陷入疯狂了。由于隔着防弹隔音玻璃，青年布朗对他的警示毫无反应。

玻璃屋实际上是一座迷宫，先在绿色的墙壁上推动机关，进去在紫色墙壁上推机关，再下楼梯在红色墙壁上推机关，返回楼上再次推动绿色墙壁的机关，将这道墙壁关闭。回到楼下沿通道左行，推动黄色墙壁的机关。沿走廊继续前行，推动绿色墙壁上的机关来到另一边，透过玻璃墙看到博士掏出一个瓶子，给青年布朗闻了一下里面的什么气体，青年布朗随即仆倒，不省人事。博士朝着马提这边微微一笑，然后将倒地的青年布朗给拖走了。

推动红色墙壁的机关，然后从左边的走廊绕到里端，推开一道暗门离开迷宫。此时特里克茜正进行节目播报，很快就要轮到青年布朗来展示作品了。走到海底世界展台前，向潜水员雅克询问是否看到两人的踪迹，从潜水头盔里传出熟悉的声音，马提意识到潜水服里面的就是博士本人，于是冲过去抢夺头盔，被闻声赶来的人们阻止。亚瑟苦口婆心地劝告，说雅克可是海洋协会的创始人，此次展会费了好大的劲儿才请来的。如果真有委曲要对付他，请等到展会结束之后。若是在展会现场闹事的话，他会行使权力将马提驱逐出去。



马提踩住输送氧气的管子，布朗博士立刻阵脚大乱


马提从海洋勘探舱里将奄奄一息的青年布朗拖了出来

上前和伪装成潜水员的博士谈话，推测他把青年布朗藏在了深海球形勘探舱里边。马提想进入海底世界参观，博士却说他的参观券有问题，马提便向亚瑟投诉，亚瑟陪着他来到海底世界的展台前询问，博士只得同意让马提进去参观。

走上楼梯，博士站在控制台前装模作样地比划了半天，然后说操作杆坏掉了，暂时不能将水底的勘探舱升上来。马提见他慢条斯理地修理控制台，知道他在拖延时间，于是伸脚踩住了前边的黄色胶皮管。这根管子是往水底的勘探舱输送氧气的，现在切断了氧气输送，若青年布朗真的在球形勘探舱里面，那么他就会慢慢的死去，博士也同样不会活在这个世界上。

在博士的哀求下，马提挪开了黄色管道上的脚，随后博士操作控制台将勘探舱升出水面。马提连忙上前打开密封门，将里面奄奄一息的青年布朗拖了出来，而博士摘掉了潜水头盔仓皇逃出了展馆。

4.飞行汽车的展示

青年布朗恢复了精神，确定自己这辈子是当不成海洋学者了，只在勘探舱里呆这一小会儿，就已经患上严重的幽闭恐惧症。他不记得自己是怎样跑到勘探舱里去的，只记得自己在玻璃屋里边和卡尔（布朗博士的化名）说着话，卡尔告诉他一些商业方面的建议，说得很仓促，他没办法在短时间内记住那么多的细节。



大法官怒气冲冲地赶到展馆，要中止青年布朗的展示

现在特里克茜那边进行播报，是青年布朗的成果展示时间，马提将身上的蓄电池拿出来，青年布朗将电池安装到汽车上，并完成了最后的系统检查，确认无误正要进行飞行演示，布朗的父亲气势汹汹地闯了进来，向人群咆哮着，他要中止青年布朗的展示，说儿子居然瞒着他参加科学展会，是对他尊严的极大挑战和羞辱，他猜出布朗就在展台上，命令他立刻滚下来。

身为大法官的父亲在台下吼叫着，青年布朗畏缩在汽车后面不敢露面，马提想劝他们父子俩好好谈一谈。于是找大法官说话，告诉他如果能保持理智的话，他的儿子才会跟他沟通。青年布朗不肯与父亲对话，马提劝说他，或许父亲会给他一次展示的机会呢，这样就可以证明自己的天赋和才能。青年布朗无奈地摇头，说父亲从不肯耐心听他说一句话，从来没有。于是马提劝说大法官能耐心一点，听儿子说些什么。大法官说自己会倾听儿子的意见，假如他不像从前那么顽固和愚蠢的话。马提回去再劝青年布朗，他终于同意和父亲对话。

本以为这是个良好的开端，没想到青年布朗上来就连珠炮似的一顿牢骚，埋怨父亲从来不理解什么对他来说是最重要的，只知道阻止他做这做那。大法官也不示弱，朝着布朗吼叫起来，说他不懂得年轻人应该追逐怎样的梦想，拥有怎样强大的野心和力量来构建圆满的人生……父子俩各执一词，吵得不欢而散。



经过马提的一番努力，终于调和了父子之间的矛盾

马提决定作最后的努力，再找大法官谈话，大法官认为儿子是个固执、任性、自私、无可救药的人，这些品质都遗传自他的母亲。作为一位父亲，需要对儿子严加管教，不允许有丝毫的错误。马提说青年布朗和其他的人不一样，他有想法，有创造的天赋，需要的不是管教而是自由，这场展示对青年布朗非常重要，结果会影响到他的整个人生。

大法官想起自己的青春年代，那时父亲对他管教甚严，当时他不顾父亲的劝阻，身上仅揣着两美元来到美国打拼。想到这里，大法官放低了姿态，请求再与儿子谈一次。马提将大法官的想法转告给青年布朗，毕竟家庭和亲情是最重要的，无论何时。

青年布朗对马提说起母亲，她温和优雅，总是那么耐心和蔼，凡是他想要的都尽量的满足，而父亲……这时大法官走了过来，诚恳地对青年布朗说，他的儿子无论玩什么都没问题，他都会在第一时间赶到现场加油！

青年布朗听了立刻兴致勃勃地为父亲介绍自己的发明，然后通知歌手特里克茜开始展示。他驾驶着汽车飘浮在展馆的空中，引得观众阵阵惊呼和喝彩，大法官向儿子投以赞许的目光。

5.熟悉而陌生的朋友

马提的目光掠向窗外，看到埃德娜小姐和博士在争执着什么，然后她推倒了博士，冲向旁边的迪罗里安跑车……事情不妙，马提冲出展馆来到学校广场，看到埃德娜驾驶着迪罗里安跑车在街道上奔驰，帕克警官开车紧追其后。


青年布朗的汽车飞行在展馆的空中

博士从地上爬起来，神色委顿地说，本想改变埃德娜，没想到结果会如此。说话间，埃德娜驾驶的迪罗里安跑车冲了过来，博士的身躯慢慢变得透明，他冲过来推开了马提，自己却倒在了地上。博士要求看看那张1986年的报纸，上面的头版刊登着布朗博士由于科学研究的卓越贡献，被市政府奖励城市钥匙的荣誉。看着报纸，博士露

出欣慰的笑容，随后他的身躯逐渐消失。这意味着，由于马提改变了青年布朗的人生轨迹，那个监狱式的山谷市不再存在，而生活在那里的第一市民布朗也不存在了。马提跪在地上，祈祷着博士能够归来。

展馆的大门砰然打开，腾腾烟幕中走出青年布朗的身影，看来飞行汽车的着陆发生了点小问题。他向马提谈论起飞行汽车的改进思路。看他雀跃欲试的样子，马提的脸上却是一片悲戚，说他失去了一位重要的朋友。


青年布朗兴致勃勃地向马提说起自己的科研构想

青年布朗思忖片刻，说马提对他来说是个谜，从何而来，为何而来，他都一无所知，但是肯定马提的出现是与他有关联的。他看到马提手中的报纸，要求看一眼。马提将那则新闻从报纸上撕了下来，要他保证在拿到金钥匙前不要看它。青年布朗郑重的作出承诺，将那一小块报纸接过来塞进口袋里，然后返回展馆。在分别的那一刻，他预感到还会和马提再见面的。

6.消失的城镇

目送青年布朗进入展馆，这时身后传来汽车的呼啸声，转身望去，一辆迪罗里安跑车横在他身前。车门打开，西装革履的布朗博士神采奕奕地朝他走来，马提上前和他紧紧拥抱在了一起。原来，这个时间线的布朗在科学生涯中取得了卓越的成就，获得城市金钥匙奖后，按照马提的嘱咐翻看了那张报纸的新闻，了解到时间穿越的事情，便制造了时间机器回到了1931年的现在。

马提告诉布朗博士，自己是来拯救他的，包括作为纵火嫌犯被投进监牢的他，还有即将和埃德娜结婚的他。博士说埃德娜是她的初恋，但自从她试图破坏他在科学展会上的活动，便再也没有见过她。不管怎样，博士要带着马提立刻返回1986年，否则马提呆在这里，会制造出更多的时间混乱。


得知埃德娜驾驶的车辆进行了时间穿越，博士的表情变得凝重起来

正和博士说着话，亚瑟的父亲威廉（马提的祖爷爷）驾驶一辆货车赶来，火冒三丈地要找亚瑟算账。原来他刚接到朋友梅尔文的电话，得知儿子和一名加拿大的荡妇搅在一起，并且还偷偷地准备结婚，真是辱没家门，他要去教训这个浑小子。望着祖爷爷怒冲冲离去的背影，马提觉得爷爷这件事搞得有点大，会让祖爷爷提前爬到坟墓里去。

马提猛然意识到，若是爷爷娶了错误的人，这样爸爸和他就不会存在了，想到这里不由大惊失色，浑身冷汗。博士努力让马提安静下来，这时帕克警官气哼哼地走过来，问埃德娜在哪里，他一路追逐着她，最后她的车飞到空中便不见了踪影，可现在这辆跑车又在这里出现，他的脑袋有些混乱。

博士听到他的话后神色凝重，低声询问马提，埃德娜会穿越到哪个时间。马提说那辆跑车的时间定位装置发生了故障，她可能开往任何的时间段。博士于是祈祷她能飞到遥远的未来，如果她回到过去的话，会扰乱这里的时间线。正说着，马提发现方才还在说话的威廉不见了，身周的山谷市也凭空消失掉，他和博士站在荒无人烟的山谷中，身边还有那辆迪罗里安跑车。

7.玛丽婆婆

一辆货车沿着山道迤迤行来，停在了他们身前，开车的人正是马提的祖爷爷威廉。马提连忙询问山谷市哪去了，他说依稀听过山谷市的名字，那座小镇在他出生前便不存在了。他的父亲本打算在这片山谷里购置一块土地，却被玛丽婆婆买走了。玛丽婆婆住在离此地两里地之外，她特别热衷于收藏报纸，购买国内所有的报纸，从不舍弃其中任何一张。如果想知道山谷市的事情，不妨找她问问看。不过玛丽有点精神失常，不喜欢和陌生人说话。



马提的祖爷爷威廉驾驶货车从两人的身边经过

按照威廉的指点，马提驾驶迪罗里安跑车赶到了一处山谷中，这里孤零零矗立着一座小木屋，在邮筒、栅栏上悬挂着各式各样的警告牌，什么止步、走开等等，看来这位玛丽夫人是位特别孤僻和怪异的老人。在屋子旁边有一辆废旧的汽车，马提认出那是罗迪里安跑车，正是埃德娜开走的那辆，随着岁月的侵蚀，如今已成为锈迹斑斑的残骸。

马提朝小屋的门口走去，不想踩到了绊绳，旁边悬挂的破铜烂铁响成一片。阁楼的窗户打开，露出一位邋遢老婆婆的脸，拿着一只扩音喇叭朝外面大喊大叫，马提认出她正是老年的埃德娜。埃德娜叫他们不要接近木屋，其他不愿作答，随后砰然关上了窗户，态度很不友善。

现在要想办法知道山谷市是如何消失的，这样才能找到修正错误的方法。马提再次触动绊绳，和窗口的埃德娜展开对话，说他们曾经见过，并非是陌生人。可是无论如何交谈，她都不愿倾听，表示自己只关注现在，永远都不会提及过去和未来。看来她有不堪回首的过去，想要彻底的忘记。但是，马提和博士必须从她身上挖掘到有用的信息。博士判断她患有强迫记忆综合症，一旦精神崩溃，就很容易陷入最想遗忘的情境之中。

在小木屋找到索然寡居的老年埃德娜，得帮助她想起过去发生的事情



埃德娜扔掉火把烧掉了厕所

马提上前敲门，告诉埃德娜夫人今天还曾经和她在一起呆过，现在的时间是1931年的10月13日，正是山谷市举办科技展会的日子。现在为她带来一份厚礼，身边的这位老先生就是她当初的男朋友布朗。当埃德娜仔细端详博士后立刻转身下楼，刻意地整理下衣服和头发，然后拉住布朗的手说，她知道像布朗这么聪明的人，是不会因为小吵小闹而放弃真爱的。博士说那是当然，然后叫起她的昵称（Shnookums），埃德娜夫人高兴地跳了起来。

埃德娜瞬间又转换成严厉的态度，告诫布朗不要再和马提这个坏小子相处，他只会给布朗带来麻烦，还劝说布朗中止电动力方面的研究，她封掉布朗的展台是为了他好，那个帕克警官对她言听计从，因为她在山谷市有着举足轻重的声望。说到这里，她突然浑身无力、神情颓然地坐在了地上，她似乎意识到帕克曾经对她作过什么事情。马提得想办法让她的回忆继续下去，于是拿出身上那个藏有窃听器的花盆，播放那段录音给她听。

埃德娜听着录音，眼睛望着屋前的仙人掌发呆，突然举起双手解释起来，原来她将仙人掌当成了帕克警官。随后埃德娜跑进了那辆跑车残骸里，描述被帕克追逐的情形，半道又发生了停顿，有些事情想不起来了。马提走过去踢了下绊绳，在铜铁的碰撞声响中，埃德娜的回忆得以进行下去。

埃德娜驾驶着迪罗里安回到了过去，回到不一样的山谷市，一座简单原始的小镇，在那里她遇到爷爷……这时埃德娜指着仙人掌大声叫嚷，说那不是她的爷爷。马提走到小屋右边的厕所边拾起拖布，然后再走到栅栏前拿到夫人的帽子，分别将拖布和帽子放到仙人掌上面，如此埃德娜将仙人掌当作爷爷，回忆得以继续。

那座山谷市的人们善良正直，乐善好施，埃德娜认为他们没有沉溺于酒精才保持了如此的纯洁和质朴，她很喜欢生活在这样的地方。后来波尔加德来到镇上，开始购置地产，改变城镇的模样，接下来埃德娜的回忆又中断了。马提走到木屋左边拾起一块酒吧的牌子，将它挂到右边的厕所门上，埃德娜突然跪倒在仙人掌面前哭泣起来，说那人不能将镇子变成那样，不能将天堂变成地狱，如果人们都无视他的恶行，她将用自己的双手捍卫正义和法律……

看到埃德娜的回忆再度中止，马提走到火炉边拾到一根柴火，伸进炉膛拨出一根燃烧的木棍，拾起它走向厕所，埃德娜跑过来阻止了他，说他的做法不对，抢过那根燃烧的木棍后转身提来一只油桶，将煤油泼洒在厕所及周围，将手中燃烧的木棍扔了上去。在腾起的火光中，埃德娜欢呼雀跃，然后她叫博士赶快逃走。博士意识到，那场大火并非只烧掉了酒馆，火势蔓延后烧掉了整座山谷市，此后埃德娜的内心充斥着自责，想要忘掉过去，经常陷入精神失常的状态。

埃德娜从屋里翻出一张报纸，上面写有山谷市毁于一场大火的报道，着火时间是1876



埃德娜夫人要代表法律判处马提和博士两人死刑

年7月17日凌晨2点。随后埃德娜朝两人举起了猎枪，说博士和马提毁掉了她的人生，让她偷到那辆恶魔汽车，使她烧掉了山谷市，因此她要判处两人死刑。这时威廉现身阻止了她，马提和博士连忙趁他们争执不下的时候逃走，驾驶迪罗里安跑车来到了1876年的7月17日的山谷市。

8.酒吧里的对峙

两人来到波尔加德所建造的酒吧前，还有一个小时，埃德娜就会烧掉这里以及整座小镇，现在两人得阻止此事的发生，博士蹲守在酒吧后面，而马提则负责看守前面。这座酒吧仍在修建中，打更的波尔加德抱着猎枪坐在椅子上睡着了，在他的身前是一只放着几个木桶的吊篮。马提小心地从他身边经过，从窗户爬进酒吧，看到埃德娜正在屋里泼洒着煤油。

马提躲到吧台后面，看到博士上前劝说埃德娜，这时波尔加德拎着双筒猎枪走了进来，悠悠地喝掉吧台上的一杯酒，然后将枪管瞄准了埃德娜。现在波尔加德和埃德娜是对峙的局面，埃德娜的手中拿着火把，一旦点火就会被波尔加德射杀。波尔加德手中端着猎枪，射中埃德娜的话，整间酒吧也会被火烧掉。博士提醒马提，得有人让两人同时罢手才行。

现在是马提的行动时间，首先走到窗户那里，窗外的吊篮上放有几个木桶，里边装的是腌制咸菜的汤水，将几个小桶推下去，只留一个大桶在上边。走到酒柜后面的通道，沿竖梯爬到屋梁平台，这里有另一个吊篮，和方才那个是相连的，将旁边的3个小沙袋放到这个吊篮上，要拿第4个沙袋的时候，它会掉到下面的吊灯上。

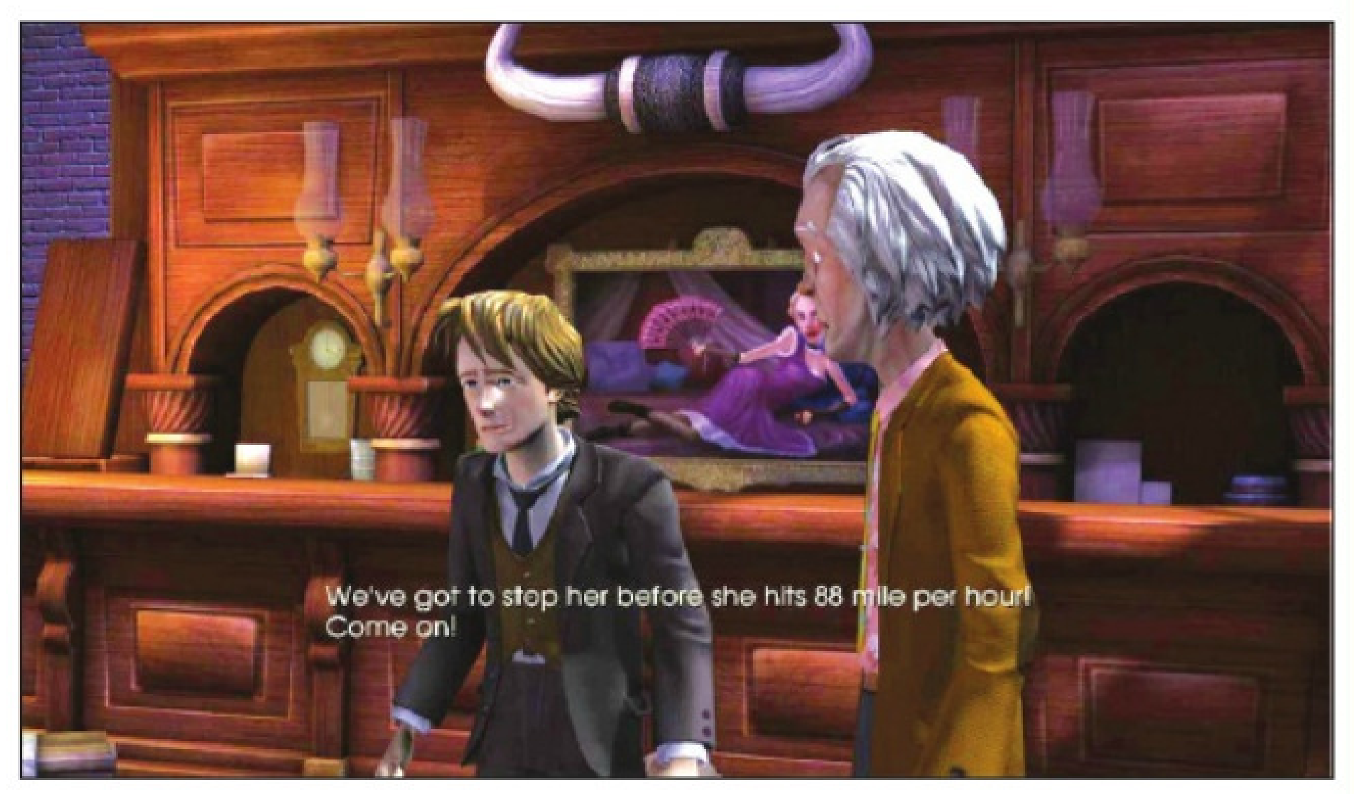
站到吊篮上降落下去，将通道上的一个沙袋放到吊篮上，这样窗外的那个吊篮就被吊在了空中。摇动吊篮的绳子，大木桶滚落到了屋梁的平台上，沿着平台缓缓地滚动着，中途被突出的柱子挡住了。返回吧台后面，看到有几块松动的地板连着那根柱子，用地板撬动柱子，这样屋梁上的木桶得以继续滚动，最后掉在了吊灯上面。

现在吊灯上面有沙袋和装满腌菜汤汁的木桶，沙袋正好在波尔加德的头顶，木桶则悬在埃德娜的头顶。马提爬回屋梁，将吊灯的沙袋拨弄下去，波尔加德被砸倒在地。那边的埃德娜幸灾乐祸地笑着，却被落下的木桶罩个正着，火把被汤汁浇灭，腌黄瓜和汤水洒落一地。

波尔加德晃悠悠地爬起来，正要向马提兴师问罪，却被博士一记重拳击倒在地。马提对博士的身手击节赞赏，转身却不见了埃德娜的身影。这时外面传来引擎的声音，埃德娜驾驶着抢来的迪罗里安跑车逃走了。



波尔加德和埃德娜形成对峙的局面，得同时让他们罢手才行



博士偷袭击倒了波尔加德，却发现埃德娜逃了出去

9.同步穿越

马提和博士驾驶跑车飞在空中，一路追随着公路上埃德娜驾驶的那辆迪罗里安。博士说还好这条路在1875年还没有修整好，她不可能将速度升到88公里/小时，这样她就不能完成时间的穿越。想要让埃德娜停下来，只有一个办法可行，在那辆跑车上面有3个诊断灯，它们本是用来维护调试用的，现在只需将3个流量同步模块安装到诊断灯上，再将数据发射回博士的跑车，就能够让埃德娜的车和博士的这辆同步，理论上能让两辆跑车穿越到同一个时间去。马提从博士手里接过流量同步模块和滑板，然后从降低的跑车跳下去，利用滑板追上前边埃德娜的跑车。

先从车辆的右侧爬到前轮处，将身上的同步模


在探测灯上放置同步模块，然后朝博士的车辆进行数据对接

块装到探测灯上，然后将发射天线对准博士车辆前端的碟形接收天线（用方向键调整角度），大约8秒可完成数据对接。接下来伸手折下驾驶舱前窗的雨刷，再绕到车辆的前端挡住埃德娜的视线，车辆朝路边的栅栏撞了过去。马提迅速纵身跳到车顶，再跑到车尾落回到滑板，车辆和栅栏发生碰撞，左侧的后视镜被撞坏了，如此就可以轻松绕到左侧轮胎位置了，按之前的步骤安装同步模块并往空中的车辆传送数据。

现在只剩下最后一个车顶的诊断灯了，马提方才在车顶奔跑时不小心踢翻了熔解舱的盖子，现在得想办法将它合上。熔解舱是将垃圾原料转换成能量的装置，有一定的辐射危害，不过马提福至心灵，用方才拿到的雨刷将盖子回归正位。


马提被自动车门弹到了车顶

现在得想办法跳到车顶，先绕到车辆的左侧，敲打车窗和埃德娜说话，她启动左侧车门将马提弹到车辆的右侧。再敲右侧的车窗和埃德娜说话，然后自己启动右侧车门飞上了车顶，如此就能安装最后一个同步模块了。将3个流量同步模块安装完毕，并全部完成数据传输连接后，马提被博士接回到空中的迪罗里安跑车里，两辆跑车的数据进行同步，一起穿越回1931年。



尾声



帕克警官将埃德娜以纵火和拒捕的罪名逮捕



各时代的自己都穿越回来了，马提不知是喜是忧

埃德娜的车撞在了警察局的墙上，帕克警官过来要以纵火和拒捕的罪名逮捕她，埃德娜说自己是从上个世纪来的，警察无权逮捕他。监牢里的基德看到这一幕开心地笑了，一向反对纵酒的埃德娜居然也有今天，满嘴说的全是狗屁不通的酒话。不管埃德娜怎样解释，帕克仍是毫不客气地将她带进了警察局。

马提望着埃德娜的身影消失在警局的大门后，心里备感轻松，她终于为自己的所为付出了代价。布朗博士说，不知谁人说过“时间可以治疗任何的伤痛”，其实那人根本就不知道有时间旅行这回事，通过时间旅行就可以改变很多事情，消除各种各样的伤痛。

马提正和博士讨论时间线的事情，看到爷爷亚瑟和歌手特里克茜兴高采烈地从法院走了出来，原来他们已经登记结婚了，马提闻之立刻心凉半截，于是连忙劝阻他们，不过无论如何，他们都难改初衷。马提只好告诉亚瑟，他应该娶的女人是西尔维亚，亚瑟听完大笑，说特里克茜正是西尔维亚，西尔维亚是她的本名，而特里克茜是她来到美国后的化名。原来如此，真是虚惊一场，马提悬着的心总算落了下来。这时祖爷爷威廉赶了过来，他没想到儿媳会是特里克茜，对她很是满意。望着祖爷爷、爷爷和奶奶一家三口离去的背影，马提心里默默祝福他们。

马提和布朗博士回到了1986年的山谷市，这里看起来普通寻常，如同马提刚刚离开的样子。那间仓库改造的实验室仍在出售中，博士解释说，他的行为至今受到父亲的约束，按照父亲的遗嘱，如果他长时间离开小镇，银行方面有权拍卖他的东西，由布朗基金会捐助那些有志向的青年科学家。

两人正聊着，一位老婆婆步履蹒跚地走来，原来是埃德娜夫人。在博士离开小镇的这段时间里，她在一直帮忙照料着爱因斯坦。原来她在监狱中和基德产生了感情，出狱后两人结婚，成为了比夫的后妈。布朗博士神色肃然，转身往实验室走去，这连串的变化对他来说实在是太震撼了。

仓库外面突然传来猛烈的刹车声，两人一起跑出去查看，看到罗迪里安跑车出来的人居然是青年时代的马提。紧接着，中年和老年时代的马提也穿越时间而来，他们询问博士自己的未来是怎样的。博士回答他们说：未来可以期待，重要的是把握现在…… P

bluesky：“情”是“仙剑”系列游戏的主题。跨越时空之爱情、超越物种之痴情……问世间情为何物？





问情

■四川 戈衣

姜国

战国初年，诸国狼顾之隙，有弱国名姜。

姜国女子皆擅刺绣，而国君夫人离的绣艺，更是名动天下。

离本是穷人家的女儿，她的绣品由父亲带去市上贩卖，补贴家用，由此渐渐有了名声；又因这手出神入化的绣艺，令姜国国君倾心。

纤侬绣坊

尚书公子和相国小姐定亲，聘礼和吉服找了纤侬绣坊来做，这本是不小的荣誉，可绣女们却个个愁眉不展。

京城尚未娶亲的贵族子弟中，最引人注目的便是周尚书之子周赤炎、温将军之子温飞，两人的一举一动都牵动着京城里无数少女的心。

周赤炎温文尔雅、博闻强识，让人如沐春风；温飞白马银枪、英姿飒爽，虽不解风情，也别有一番英雄气概。

虽说身份有着云泥之别，但仍有不少绣女暗暗倾心，这卑微的爱恋自然不会引起旁人的注意，就算知道了，也不屑去嘲笑。

夏夜暑气未消，难以入眠，绣女们七嘴八舌，纷纷对相国小姐表示了羡慕嫉妒恨，只有小绣女丝缎，笔下不停，在设计吉服。

丝缎年纪轻轻，针法倒是十分成熟，是纤侬绣坊最出色的绣女，这次的吉服，便是指定了由她缝制。

她表面上有一句没一句地听着绣女们的讨论，心里只想着怎么把吉服的纹饰设计得更出色。

周公子什么的，她久闻其名，却没有见过，想来都是人，也不比别人多长一个鼻子两个嘴巴，有什么好看的。

江山社稷图

入宫之后，离育有一对小儿女，分别取名作龙阳与龙葵，承欢膝下。

本以为一生喜乐安宁，不料平地起波澜。

姜国与杨国陷于战事，姜国难以抗衡，派使者向强齐求助。齐王要求离亲手绣“江山社稷图”，方可应允派兵助姜抗敌。

亲事

近年来，蕙卿总做着同一个梦。梦中的她，不停地绣着什么，直到被野兽的一声长啸从梦中惊醒。

她从小喜好诗书武艺，对女红却十分抗拒，固执地不曾绣过一针一线。京城有个习俗，女儿家情窦初开，总爱给情郎绣香囊，盛入喜欢的干花，让对方时时带在身上。独有的香味，既令对方时时想起自己，又向别的女子彰显自己的所有权。

她却是画一幅画、填一首词，甚至舞一路剑法，取悦情郎。

周赤炎知道她最恨针线活，也不在意，只是心里大概总是有些遗憾的。

他和蕙卿两情相悦，心里却总有些不安宁，这幸福总让他有如履薄冰之感，直到相府应允亲事才松了一口气。

血

离的身体越来越差，那幅似乎永远完成不了的刺绣以她的生命为代价，日益鲜活，她却一日日黯淡下去。

这日女儿龙葵正在为她熬药，她眼前一黑，一口血喷在那幅“江山社稷图”上。

殷红的血，慢慢渗了开去，图上的山河顿时妖异起来。

约定

后天便是婚礼，绣坊里，丝缎低

头缝制吉服，她在这件衣服上倾注了极大的心血，眼下快要完成了，紧张得连眼睛都不敢眨。

可是她这两天实在太累了，忍不住打了个盹，等到被一阵轻微而尖锐的刺疼惊醒，她吓得尖叫起来——针扎了手，血流到了吉服上。

血并不多，但是布料吸收极好，已是难以挽回了。

绣行里有个不成文的规矩，绣品是沾不得血的，更何况是吉服。

这规矩据说源自先秦。有个小国的君夫人擅长刺绣，并以亲手绣的山河图为回礼，向邻国求援兵。然而在刺绣即将完成之际，她便积劳成疾，吐血去世了。绣品未成，邻国撤兵，小国最终灭亡。此后，绣品染血便被视为大凶之兆。

然而重新绣的话，无论如何也是来不及的。

绣女们纷纷围了上来，平时嫉妒丝缎的不免有些幸灾乐祸，但此事非同小可，不能解决的话同时得罪相国和尚书，恐怕整个绣坊都有大麻烦。

正在此时，周赤炎迈入了绣坊。

婚期在即，他心情极佳，赏月归来，顺路来看看吉服。

绣女们平日见了他，不是直勾勾盯着，就是上来搭几句话，可是这次，眼尖的喊了一声“周公子”后，居然一哄而散，好像是见了鬼一般。

只剩下一个短发的少女，捧着吉服，头上两个铃铛随着啜泣轻轻晃动着。

“这是……”周赤炎迟疑着看向吉服，血迹并不显眼，但他还是看到了，脸色不由一变。

丝缎抬起头来，一张小脸哭得皱皱的。她听到刚刚的呼唤，知道是周赤炎，一脸的破釜沉舟：“周公子，我会重新缝的，拼死也会给您缝好的，您放心吧。”

周赤炎仿佛是想起了什么久远的事情，脸色又是一变。

他看向了丝缎，低声说道：“血渍很浅，别人不会发现的，那些忌讳，我并不相信，也不在意。”

丝缎认真地看着他。

周赤炎温柔地说：“我们来做个约定，如果你今晚能把吉服绣好的，明天我就带你游京城。”

丝缎伸出手指，和他勾了勾，脸忽然红了起来。

试探

周赤炎把丝缎送回纤侬绣坊后，徘徊在相国府附近。以他此时的身份，这么晚了还拜访显得太猴急，难免遭人耻笑，想了一想，还是忍不住翻墙进去。

蕙卿正在弹琴，琴声清越，好似今夜的月色。

有人说周赤炎对所有人都一视同仁、温柔可亲，为人虚假，若那人此时见了他的眼神，绝不会说出这样的话来。

他对所有人的温柔，加起来大概都不及此时。

蕙卿自小习武，耳力过人，曲中流露出几分迎客之意，周赤炎知自己形迹败露，只得讪讪打招呼道：“是我。”

蕙卿轻啐一口：“这么晚了，若是被人瞧见，可怎生是好。”

周赤炎面上微微一红：“我忍不住想见你。”

这话说出来，他的脸更红，婚礼在即，却无法忍耐，虽是情到深处难以自持，却也怕蕙卿轻看了他。还好他隐在树影中，没人能瞧见。

这种动人的情话，寻常女子听了早就化作一滩春水，蕙卿淡淡“哦”了一声，也不说话。

一个继续弹，一个隐在黑暗中，彼此都沉默着，心境却大不一样。

蕙卿似是无意问道：“周郎，听说你幼时曾养过一只狼？”

周赤炎一惊，然而若无其事地答道：“是啊。”

蕙卿随意地拨动着古琴，说道：“怎的从没听你提起过。”

周赤炎偷偷打量她的脸色，见并无异样，轻吁一口气，说道：“我十岁那年不小心落水，身边并无旁人，它跳下水救我，自己却溺死了。”

“虽是畜生，倒能通人性。”蕙卿微微一笑，不再说话。

这是她最后一次软弱和任性。

幻想着对方坦白，幻想着一切尚可挽回，抱着这份不必要的期待的自己，真是太软弱了。

她摸着腰间的洞冥宝镜，叹了一口气。

狼

离去世以后，龙葵收拾遗物，发现一块从未见过的丝帕，上面只绣着些草木。

她一眼就认出这是母后的针法，然而不知这块平凡无奇的丝帕，为何被母亲如此小心地收藏。

不过那草木间，似乎有些异样。

她看了又看，觉得自己隐约看到了一匹狼的剪影。

珍珠纽扣

丝缎熬夜绣好吉服，满心欢喜地跟着周赤炎逛京城。

她是个孤儿，被人贩子从江南水乡卖到这繁华的京城，与绫罗绸缎一起被卖入纤侬绣坊，这么多年，还没好好逛过京城。

干娘对她并不好，其他的绣女也不喜欢这个绣得太好的绣女，但她并不觉得多难过。她的生命里，从来没有拥有过什么美好的东西，没有拥有过，便无从对比，无从失去。

直到昨晚。

周赤炎温柔的笑容照亮了她之前12年的平淡乏味。

她甚至感谢起那些人贩子，如果不是他们，她怎么会来到京城，怎么会遇见周赤炎。

她怎么想，便怎么说了，听得周赤炎哭笑不得。

“人的一生很长，会遇到很多人和事，现在你认为最重要的人，未必是你一生中最重要的人，你还小呢。”他语重心长地说。

丝缎轻轻晃着脑袋：“你不过只比我大几岁，也许你现在认为最重要的人，也不一定是你一生中最重要的人呀。”

周赤炎低声说道：“我比你大太多了，也见过太多生死别离了……”

丝缎默默看着他。

周赤炎又露出了笑容，仿佛刚才

的忧伤只是错觉："你想要什么，尽管说，我买给你。"

"我什么都不想要，我只想要你身上的一样东西。"丝缎说道，"什么都可以，只要是你的东西，有你身上的气息就好……"

周赤炎把中衣上的珍珠纽扣轻轻放入她手中，说道："过几年你长大一些，如果你干爹干娘还虐待你，你就出来用这个换了钱，自己开一家绣坊。不过我已经关照过他们要好好待你了，他们总不会太过分。"

丝缎不服气道："我才不会把它卖掉！任何时候都不会！如果可以的话……我倒希望有一天，能够亲手把他缝回到你衣服上！"

周赤炎被她天真的言语逗笑了，

丝缎认真说道："虽然我不会弹琴也不会唱歌，长得也不漂亮，但是我喜欢你的心情，不输给任何人！"

周赤炎想了想，说："相国小姐是我今生见过的最漂亮，最善良，最温柔的女子，我既然娶了她，就一辈子不会负她。"

丝缎惆怅地说："一辈子……如果，一辈子完了呢？我是说，如果……仅仅是如果，我们三个都会死的，如果是她先死的话，你会不会娶我，那样你就不是负她了。"

她再三纠缠，周赤炎只有哭笑不得地答应了。

他习惯了对任何人温柔，很难拒绝别人的要求，更何况是一个小女孩天真的梦想。

丝缎送了他一个香囊，这是昨晚赶着绣出来的。

她再次和他勾手，做着异想天开的约定，这次她没有脸红，他倒是脸红了。

我不是小孩子呀。丝缎在纤侬绣坊门口目送他离开，心里又是甜蜜又是委屈。

降妖

相国和尚书的联姻并不是小事，然而眼下朝中实行新政，两家长辈商量之后，并不似民间想像的那样大操大办。

周赤炎曾怕蕙卿心中不快，毕竟是终身大事，她再豪爽也是女子，他是生怕她受任何委屈的。

然而蕙卿浑不在意，周赤炎不由更是爱慕。

在烛下见到盛装打扮的心上人垂颈而坐，他心神摇曳，连走路都有些摇晃。——当然，这也是因为被灌了太多酒。

雪肤花貌的新娘朝他盈盈一笑，彼此走近的每一步都似是不真实的。

多少年的祈求、多少年的等待，终于在今生找到她。

周赤炎饮下蕙卿敬的酒，忽然间苦笑起来。

酒里掺的是降妖符烧成的灰，房间里点的香是蜀山除妖圣品。

她手里拈着的降妖符，无情地贴在他的胸口。

周赤炎又恨又痛，被迫现了原型。双目赤红，没有一丝杂毛的黑狼长啸一声，翻滚在地。

"妖孽受死。"一位蜀山道士持剑破窗而入，与狼妖缠斗在一起。他虽是蜀山五长老之一，但这狼妖有千年修行，虽然法力受制，也不敢大意。

"道长小心。"蕙卿在一旁掠阵。

狼妖终是不敌，被道士制服。

蜀山道士轻吁一口气，向她道谢后，带着黑狼御剑而去。

如道长所说，黑狼将被投入锁妖塔，再无出头之日。

蕙卿喃喃地说道："终于结束了……"

大红的吉服上沾了狼妖的血。

不祥。不祥。

但她无暇顾及这些，狼妖那哀恸而眷恋的目光紧紧锁在她身上，令她说不出话来。

她心中庆幸，若非周尚书早些时候发现端倪，若非道长刚好云游至此，她差点要嫁给一个妖怪。

周尚书对她说，眼前的周赤炎，并不是他的儿子，而是不知哪里来的妖物幻化而成。

半个月前她乘周赤炎没注意，偷偷将腰间的洞冥宝镜对着他照看。

洞冥宝镜外表仅是一面寻常的铜镜，实际上是她家传之宝物，以镜面对着妖，即可在背面见到妖的原型——若对着鬼，则可其见前生。

她对周尚书的话将信将疑，心里还抱有一丝侥幸，希望是周尚书老糊涂了。

这一照，饶是她定力过人，身子也不由晃了一晃。

眼前这言笑晏晏的美男子，居然是一只丑陋的黑狼。

周赤炎幼年时孤僻而正经，与如今大不相同。他养着一头黑狼，7年前落水，黑狼为救他而死……如今看来，竟是黑狼害死了他，幻化作他的样子。

她从没见过真正的周赤炎，从相遇到相知，她所倾心的居然是一只狼妖。

此后，她忍辱负重、步步为营，设下这假嫁擒妖的圈套，暗中答应了温将军之子的求婚，事成之后，便嫁入温家。

那些花前月下的誓言，她想起来就觉得恶心。

——居然是个妖怪！

成全

星移斗转，丝缎入蜀山已有三年。

她已从师父口中得知"周赤炎"的身份，但痴心不改，仍日日为其祈福。

若他能健康安乐，早脱苦海，她就算身堕十八层地狱，永世不得超生，也是心甘情愿的。

女娲后人紫萱为了成全丝缎，也为了成全自己的几世情缘，入锁妖塔，将狼妖分作两个实体，一个是有记忆而无妖力的人，一个是有妖力而无记忆的妖。

她利用妖，与徐长卿有了接触，并设计使徐长卿叛出蜀山，与自己浪迹江湖。

那是另一个故事了。

而眼下，她把人带到了丝缎面前。

丝缎是个孤女，没有姓，他便以

赤炎为名，舍弃了姓，与丝缎做一对同命鸟，隐居在石村。

丝缎嫁给赤炎，并在新婚之夜，如愿以偿地把纽扣缝回到赤炎衣上。

丝缎是个无可挑剔的妻子，将生活打点得浪漫而有趣。

在春天，用杖叩打松枝，由着松花纷纷坠落，再选择上好的松花黄用蜜调和，做成圆头圆脑的一只只甜饼。

在夏天，采下高处的槐叶，洗净用水煮了，和面做成青绿色的冷面，再拌上鲜美的山菌，清凉解暑。

在秋天，取一个圆圆的大橙子，截去顶，挖去内瓤，只留少量汁液，填入肥嫩的蟹膏，再将顶部盖回去，用水蒸熟，味道既美且鲜。

在冬天，把檀香末和白梅花浸入水中，和面做馄饨皮，把馄饨捏成梅花的形状，煮好后在鸡汁里过一遍。

赤炎有时候觉得，千年来，只有此时，自己才是真真切切活着的。那些遥远的过去和不可知的未来，和他都没有什么关系。

他的小主人，真正的周赤炎，在十岁那年便溺水身亡了。他怕周家父母悲痛，便化成周赤炎的样子，替其尽孝道。周赤炎是个孤僻的孩子，他却是温和对待每个人。

他并没想过要扮一辈子，原本想两位老人去世后，自己便假死，做回自在的狼妖。

直到那日无意见到相国小姐蕙卿，他忍不住贪心起来。

“情”这个字，对于妖来说实在是太奢侈了，与其付出被背叛，不如接受别人更长久些。

他们在婚后第二年，有了一对双胞胎，一个叫周煌、一个叫周煊。

魔剑

齐国撤兵之后，姜国国都被杨国军队包围。姜王病重，龙阳代理政务。

他以上古之法锻造魔剑，但此法需以王室直系的处子祭剑，龙阳终是不忍，半年后城破，龙阳和姜王死于守城。

公主龙葵跳入铸剑炉，魔剑乃成。天降血雨，方圆数里化作焦土。魔剑与姜后绣图，一同长眠地下。

初遇

蕙卿嫁给温飞后，生子温策，在丝缎生育的同一年，她生下女儿温慧，不久后相国去世，她的身体却也从此垮下去了。

本朝士大夫素有摩挲钟鼎、亲见商周的雅兴，安抚使刘敞喜好金石学，搜集多件先秦古物，考订文字，撰成《先秦古器记》。

温飞附庸风雅，也买了一册，供在书架上装饰。

蕙卿膝上坐着温慧，身边坐着温策，手中拿着这本书。

“好漂亮的绣品！”温慧欢呼道。

她指的是一幅“江山社稷图”，是先秦时价值连城的绣品，如今收在宫中。

彼时齐国出兵助姜国抗杨，要求姜国王后离亲手绣此图为礼。离后积劳成疾，绣品未成而逝，齐国撤兵，姜国灭。

此图于西晋时出自姜国王宫遗址，同时出土的还有一柄青铜剑。

“听说姜国的储君龙阳以上古之法练魔剑，用亲妹之血祭祀，剑成之时，敌兵尽退。”多年前，蕙卿在兵器铺和侍女闲聊时说道。

“姑娘所言差矣。兄妹情深，那龙阳不愿牺牲妹妹，魔剑未成而国破，其后，公主龙葵……”对面男子见她转过身来，面上忽然血色褪尽，半天说不出话来。

那人她不愿想起，哪怕是在梦里，也不愿见到。

梦

幸福并没有持续很久，拥有妖力的狼妖的另一半为了取回记忆，找到了他们一家，误杀了赤炎，丝缎殉情。

狼妖把周煊带走，周煌则被带回蜀山抚养。

这天晚上，远在京城的蕙卿做了一个奇怪的漫长的梦。

她在梦中绣着一块丝帕，绣的居然是一只狼。

毛发乌黑、四肢修长，当她绣上眼睛的时候，那如炬的目光令她心头一颤，针一下扎到手指。

沁出的血滴直直滴到狼眼。

狼竟从丝帕上跳出来，温顺地俯在她脚边。

她也不觉得害怕，小心地摸摸狼毛。

这夜，父亲急病身亡。

绣品沾血不祥，会伤及最亲最爱之人。

云游至此的道人叹着气说道。

人群中，只有她能看到狼，有时她简直怀疑这是自己臆想出来的，可是那狼的的确确守护着她。

她入宫，嫁为人妇，亦是国母。

她怀着龙阳的时候，正准备吃进贡的糕点，狼哀嚎一声，吓得她一盘糕点尽数打翻在地。

后来她才知其中有毒。

从天真烂漫的少女到成熟稳重的夫人，狼一直陪在身边。

直到她绣那一幅巨大的江山社稷图，积劳成疾，吐出一口鲜血后，竟是阳寿已尽。

狼围着她哀嚎，没有人听得见。

绣品沾血不祥，它含着泪，拼命去把血舔掉，却是无能为力。

那血已渗入针下的锦绣河山。大好河山，哪容得下儿女情长。

狼长啸一声，跃出窗去。

直到她喝孟婆汤、过奈何桥，仍能听到这悲痛的啸声。

问情

母亲早逝，温慧从小跟父亲在边疆过着军旅生活，个性爽朗有如男生，母亲留下的洞冥宝镜总是大大咧咧地被她挂在臂上。

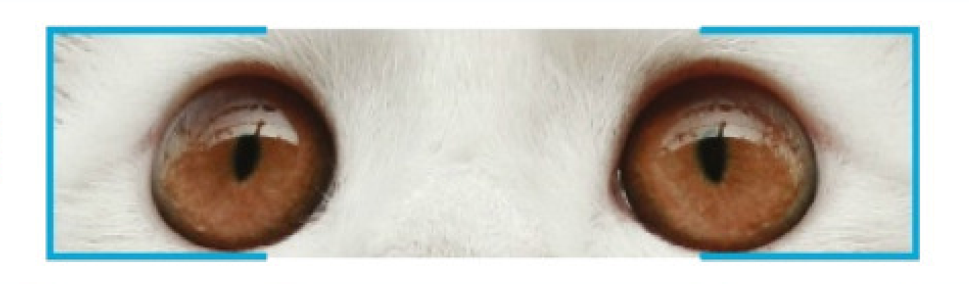
她幼年曾想养狗，被母亲斥责了一番，之后又见到母亲避着人偷偷掉眼泪。

“越是看起来好的东西，就越可能是骗人的，不能相信。”母亲生前总是这样对她说。

十八岁那年，温慧遇上了周煌。

问世间情是何物。P

小白成长记（三）



bluesky：各位读者朋友们大家好！咱们的“编辑部之星”猫咪小白终于获得了再次上镜的机会（小白：不让我上我就抓你咬你，哼哼！）。啊，美编GG说有事情宣布，那么接下来我么就把话筒交给他。

美编GG：非常荣幸地宣布，俺家的小白（众小编：是大家的小白！）有伙伴啦！这位是加菲猫同学，嗯，名字还没有，欢迎大家来信来电帮它取名哦。如果您愿意提供猫粮什么的，欢迎发送快递到……（众小编：嗯，臭鸡蛋还有烂番茄都有吧？这家伙敢再跑题，就全招呼上去！）啊，还是进入正题，来看小白同学的生活照啦。





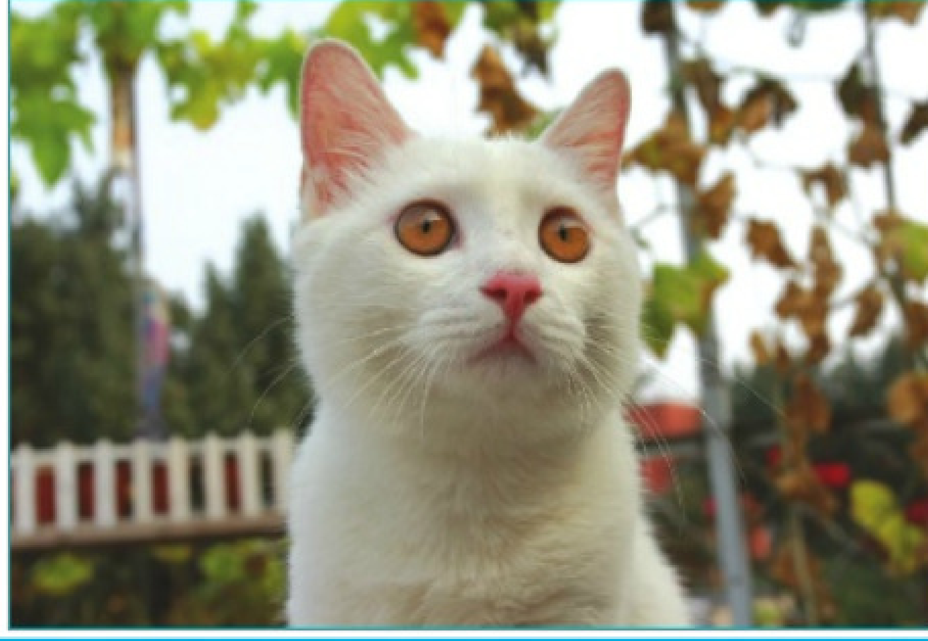
小白有了新伙伴——加菲猫同学。看这俩小家伙，真亲热，新来加菲猫同学在给小白挠痒，真舒服。对了，看看这俩家伙的“体积”，小白长大了！

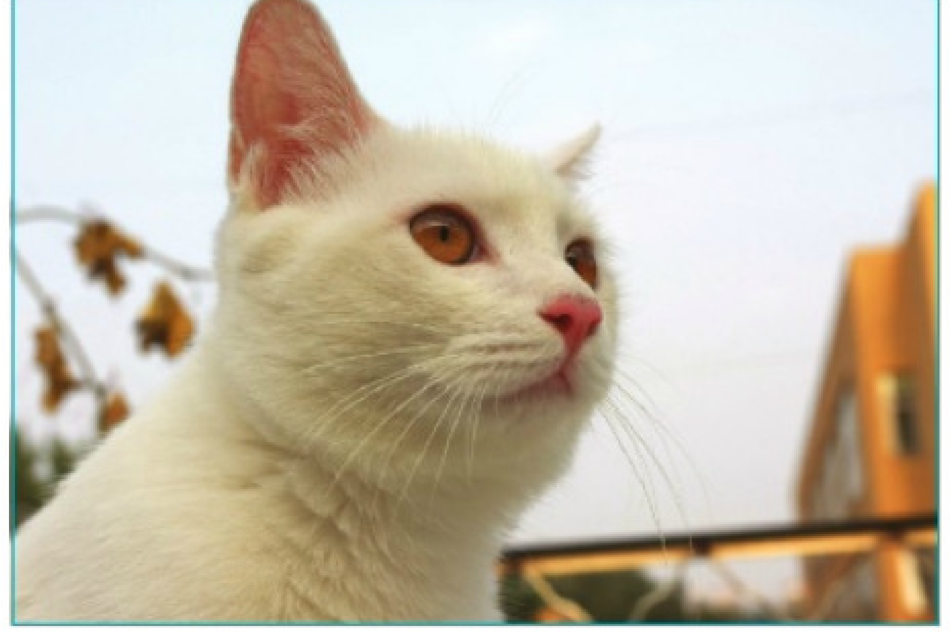
没有老鼠，没有鱼，但是这猫粮味道还不错哦。俺家楼顶的风景还不错吧？











觅食结束，现在是观景时间！它那眼神里总是带着一股淡淡的忧伤。小白是我收养的，也许它时常回忆起来到我家之前的一些事情吧！





小白已经与我很要好了。你看，它喜欢那样看着我

美编GG：“小白成长记”到这一期就告一段落了。虽然已经与我很亲近了，但小白还是很害羞，以至于上次答应大家的“小白飞空连拍”没法完成了。不过小白还在一天天长大，也有了它自己的玩伴。就像一个小孩子那样，慢慢地，它也会拥有属于它的朋友。相信它能在现在这样无忧无虑的环境中成长。

林晓在线

林晓： 转眼就到了草木萧瑟的深秋，人们又该张罗着看红叶了。香山红叶好是闻名海内外的，其实漫山红艳的又何止香山。从大兴安岭到太行山脉，处处都有秋声、秋色、秋韵、秋赋，只要有爱美的眼睛，生活就充满了诗情画意。宅人们，该是离开电脑，走出房门感受自然的时候了，有多久没伫立在天穹下，感受星空、晨曦和朝霞？

林晓姐姐， 你好。这是我第一次和你写信。算来我也是你们的忠实读者了。我从1998年12月就开始购买贵刊了。我家住在云南省昆明市，刚刚开始有电脑的时候我就开始阅读大软了，遗憾的是你们出创刊号的时候我没有买到。现在想起真后悔……我想请问下你们那里还有吗？我想买了收藏起来，呵呵。另外就是我的2001年的大软差第2期，第10期和第21期。你们还有吗？现在看着书架上少了3本，总感觉不是很舒服。我从买第一本开始到现在书架都全部放满了，可能码起来恐怕都要有我高啦。呵呵……好了，就不多说了。最后祝贵刊越办越好，我也会一如既往的支持你们。同时我也希望你们能在百忙之中能满足我这个小小的心愿。**（云南 忘记）**

林晓： 谢谢这位云南朋友的祝福。创刊号估计是找不到了，16年前的一本薄薄的杂志，在时间的沧海中不过一粟微粒，欣喜的是这微粒已经长成了树丛，华盖如荫。2001年的杂志编辑部也没有存货了，如果哪位朋友手里多这几期，可以和我联络，我转寄给这位云南朋友。

现在的RPG游戏,画面越来越华丽，世界观越来越宏大，剧情越来越长，任务越来越多，可是我们却一点也不快乐，好像是游戏玩了我们，而不是我们玩了游戏，就是因为能让我们在游戏里做主的游戏太少了。有人也许会说，游戏就是让你去体验别人的生活，这不是很快乐的事情吗？的确，有很多出色的编剧，给我们了很多缠绵绯恻的或武侠或爱情或武侠加爱情的感动故事，比如“仙剑”，比如“轩辕剑”，又比如“古剑”，都给我们带来曾经或未来的感动，正因为走了太多别人的路，我们才不满足于此，希望能有更多类似《三国群侠传》《三国志10》《太阁立志传》《武林群侠传》这样的互动游戏，能够让我们扮演游戏里不同的角色，能够任意地根据自己的喜好，来完成各种随机的任务，来达到不同的结局，也就是开放性的游戏。多分支，多任务的游戏也有不少，《博德之门》和《秦殇》都是，但是问题是我们依然不能走自己的路，因为路都是游戏里安排好的，什么时候，我们能更多的扮演自己，我们的游戏就算圆满了。**（网友 朱江）**

林晓： 任何游戏都有它的规则，否则，游戏就难以继续。再开放性的游戏，最终也有束缚的边界。其实，真实的人生不也是如此？我的世界我做主，如果不加上要适应外界这样的定语，则如同痴人说梦。

奥的灰烬及其他

■广东 姚际春

会里第一个橙弓猎人，名字不记得了，可是他的宠物名永垂不朽：求合体。

有天在铁炉堡，看见屏幕出来一行字：xxx打败37个潜行者。谁这么厉害？立马去大门口瞧热闹，呃，原来一玩家名字就叫37个潜行者。

把青谷山的日记第三页卖了网游生涯中第一个10G，奴颜婢膝地对买家说了N个谢谢。后来卖别的赚1万也特没气质的一声不吭。

某天不同时段上了N次，每次都见一熟悉的ID在竞技场奋搏，一问才知已在网上两天一夜，并且没吃任何固体东西。其中如厕3次，掏空饮料若干瓶。

某游友高考挫了，高频率游戏的他被老妈修理得鬼哭狼嚎。以至于N长时间的活动对这位绝对主力望穿了秋水。

无聊，主城里有人喊帮忙开Boss，STSM的马，10次开出，报酬3500G。于是应征，3次把马开出，有了DK马主儿的那个兴奋劲：骑着在沙塔斯转了3圈。真是人不网游枉少年。

凤凰很美很强大，是当时游戏中最快最贵的交通工具。我玩大半年WoW也没见过，路人甲建议我在交易频道发信息出G求看，我床头无G啊，只好想一笨办法，生生在沙塔斯等了一晚，终于看到一牛装备的玩家骑一又金又火的大鸟儿翩然而来，在我面前华丽地飞过，在天际间划过流星般的绚烂，消失在茫茫夜空中。

这画面太过美好，以至有人邀我去打凤凰时屁颠屁颠的跟上了。开始老以灭团而告终。一周刷新一次，慢慢熟悉了，不灭了，可是凤凰毛也没见过一根。那划过脑海的记忆太过深刻，我坚持了一年，麻木成了习惯。

当我又去打凤凰时，会里有人问我Boss掉了啥，我一看，又没，答，出了个奥的灰烬。闷闷地用炉石回城。寂静的公会频道突然冒出几个人，打出的字幕全是：凤凰！泪奔，令我相思成灾的它站在面前时，我居然不识张郎是张郎。

公会从几百人减成十几人。会长与我促膝谈心：“老了，那时可以不吃饭不上学不睡觉，只要有WoW就够了。可是现在不同了，有许多的东西要顾，现实生活才是最重要的。”隔着不知名的空间，我怎么居然看见他的苍凉与茫然？活动是不组织了，可是他的身影还是随处可见。

也有人一声不吭就不见了，也有人告别了N次还在原地。

有人写了句关于英伦酗酒一代的话，我喜欢：一个国家的年轻人都泡在酒精里，这个国家能有未来吗。其实想想无论哪个国家，看看午后阳光下的草坪上那些目光深邃淡定，笑容慈祥的老人们就能知道，无论拥有多么混账的青春，总有看透世事的一天。

我疑惑的是，混账的青春我们有过了，世事看透的那天到底几时到来？

林晓： 自从《如果·宅》后，是不是“山口山”的玩家都喜欢用这种散文体来抒发情怀？无论拥有多么混账的青春，总有看透世事的一天——我真喜欢这句话，这就是我们既盼望又害怕的成长啊！

我们的论坛，欢迎来做客：http://www.popsoft.com.cn/bbs

大软地盘——评刊论文

大众软件杂志社-大软地盘 » 评刊论文

读书的价值

■软粉 nbmaomao

自打我工作之后，就没有看见有人在看大软了，但我还是坚持一期期地买，连楼下书店都不订购大软了，每次我都得跑去书摊买。曾经有人在单位看我在看大软，说：哎呀，好怀念啊，当年我也看大软，一转眼好多年没看了，没想到你还在看啊。这话说得我好纠结。对于现在的社会、工作、学习，我觉得所有人都是可以相互沟通的，所有人都是可以相互激发信心和灵感的。眼看着自己的学弟学妹步入社会，碰得头破血流，心里很不是滋味。我每次带新人的时候，做的第一件事就是正三观：人生观、价值观、世界观，这几乎是必须的，而这些却是学校教育所没能做到的。对于一件事，不在于喜欢有多深，在于喜欢有多久。现在我一个月中买书大概花去四百到五百，大软是必须买的，但是现在貌似读书变成小众化的事情了？好奇怪啊，不知各位有没有这样的感受？

工作后人就“浮”了，很少有人能静下来看书了。（软粉 人人喂我）

别说工作，就我们这样的学生，放假后都很难打起精神捧着书看了，想当年在自习课上看得那叫一个津津有味啊～（软粉 baifeidelove）

我也工作好多年了，还是坚持每期买大软。

对于我们来说，一个月24块钱实在不是什么了不得的支出。

两包烟钱，几瓶饮料罢了，何况我还不抽烟。（软粉 PC27149）P

大软地盘——深度游戏

大众软件杂志社-大软地盘 » 深度游戏

游戏剧情的一些感想

■软粉 112233grrrr

我一直都认为国产优秀的角色扮演类游戏几乎都诞生在2004年以前。这些优秀的角色扮演游戏大部分剧情都很出色，比较有代表性的比如《神魔至尊传》《轩辕剑3云和山的彼端》《新绝代双骄》，2000年的《剑侠情缘2》《新绝代双骄2》《轩辕剑3外传天之痕》，2001年的《幽城幻剑录》《剑侠情缘外传月影传说》《楚留香新传》，2002年的《圣女之歌》，2003年的《仙剑奇侠传三》《圣女之歌2》，2004年的《苍之涛》等等。

现在的年轻玩家有很多都是2004年以后接触的国产游戏，2004年以后国产游戏无论从质量还是数量都急剧下降，这些新玩家没接触过或者很少接触2004年以前的国产游戏，很多剧情优秀的国产角色扮演类游戏也仅限于听说过名字，真正通关的人却很少，也很少有人能耐着性子不用修改器通关游戏。我之前就说国产游戏最为吸引人的就是剧情，剧情也是重中之重，至于画面都是无所谓的东西，可现在这个年代谁不是奔着画面去的？

“仙剑一”不仅仅剧情上经典，游戏性也有可取之处：战斗技能吟唱时间短、节奏紧凑，流畅感十足；打法多样，法术流和菜刀流都可以通关，两种打法到后期连人物属性都会有差异；变量元素多，战斗胜利后会随机增加属性，增加耐玩度，用刀砍的次数多则容易加武力，多用法术技能容易加灵力；快捷键设置贴心，用手柄玩仙剑的手感极佳。（软粉 kingv3000）

我宁愿回头听《三个人的时光》面对几乎是静止的简单的画面定格在鲸背之上，也不愿看各种华丽的CG而茫然不知所谓。（软粉 liquid_skin）

你们这么一怀念，我也开始怀念了“仙剑”一是在小学玩的，当时天天和同学讨论秘籍以及迷宫走法，不过我怀念的是“暗黑2”，啊啊啊，美好的初中时代呀……

（软粉 舞红铃）P

bluesky：7月的一天，墨家小矩同学不远千里，从广西来到大软编辑部实习。两个月的实习期过去了，有何见闻有何收获呢？且看墨家小矩同学为我们道来。

编辑部潜伏记

■广西 墨家小矩

外出求学三年，如今的我正面临最后一年学生时期。

每年暑假都不是我最惬意的时候，而是急火攻心的关头：为了熬过不在学校的两个月而四处奔波，或实习或打工。尤其是临近毕业了，自己的人生得早做规划。本来一心想为游戏业出份力，可实在“报国无门”，像我这种小兵随便一抓就是一大把。在抓狂许久之后，终于找到大软这个良好的潜伏基地（寻找过程省略1000字），结结实实地打了两个月的酱油。

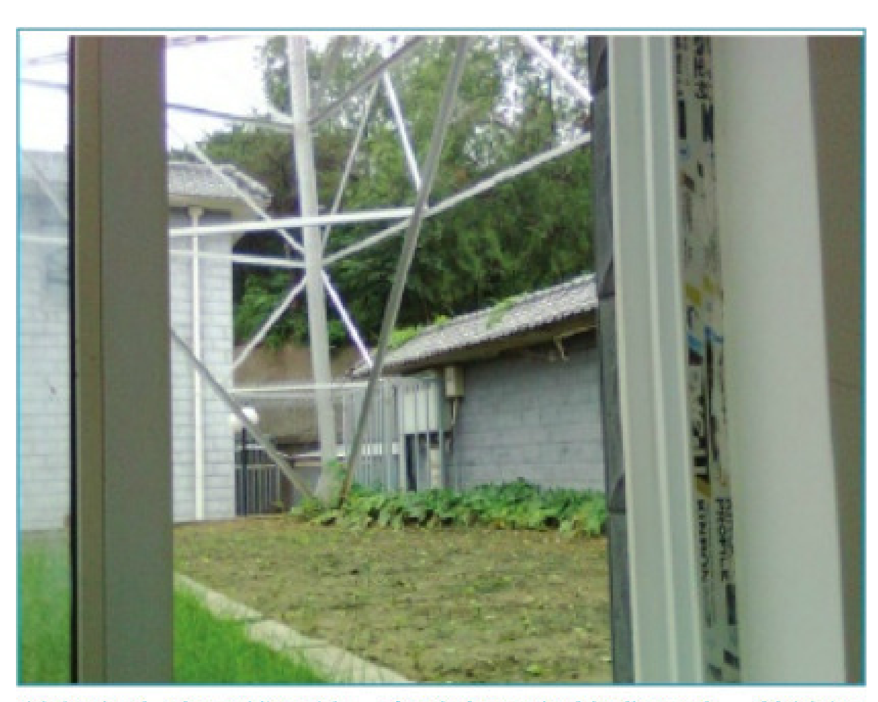
我很纳闷为何许多人都管待在大软叫“潜伏”，来了我才知道，原来这里真的是一个名副其实的隐匿之地。



这个是我在评测机上翻到的，居然没有人事先告诉我有这东西可以看！



似乎每天到Bluesky同学身后偷窥已经成了惯例……



编辑部在高压线下边，每次打雷都怕遭雷劈，就这还有人有闲心在下面种菜……

第一天站在单位门口等事先联系好的8神经大人，走过身边的都感觉像他，又感觉不像他，没想到最后走过来一个年轻低调带着眼镜又有点不修边幅的纯爷们（怎么形容呢？想各位已经在7月中你们都见过8爷的真貌了），恩……居然跟想像中的不一样，不一样啊！

到了编辑部，以为能看见一些熟悉的面孔，结果有一半都没看到（事后知道很多都“潜伏”了）。听bluesky同学噼里啪啦地介绍了一圈，直感到犯晕。咦，怎么跟想像的不大一样？似乎还是有不认识的。编辑老爷们把头一低，立刻不显山不露水。

从第一天开始我就熟悉了这里的一切。从田村到68号院，神秘的邻家单位，更为神秘的广告部（这有啥神秘的……）。还有万恶的烟协（我已经做好了受死的准备……），万恶的保安（经常因为走得晚而被他们抱怨），更万恶的是饭馆（订餐通常要等一个小时）。每天早上8点准时醒来，买完早餐直奔编辑部。一开门经常只有一两个编辑在，于是坐下，打开笔记本开始一天的工作生活。推翻了原来的种种设想，实习生活其实要清闲一些，每个出片周期只有那么一两天忙，其他编辑老爷们似乎也是如此。真正工作几天之后，发现融入这个工作真正困难的不是工作技能，而是工作规律。往往每天像疯子一样把稿子写完改好就算完事，而接下来该干啥自己也不知道，这个着实令人有点郁闷。可一回头，看到其他编辑老爷们很充实的样子，看网页看稿，或者打游戏看电影什么的，悠然自得。此时就会觉得脑袋空空的，然后不由自主地去翻Cross的游戏仓库或者看看鹰头马剧场有啥好片（在这里强烈抱怨剧场更新速度慢），要么就偷偷地蹲在bluesky同学后面，看他在做啥事。

好吧，其实每天回到租住的“小黑屋”里，直接倒下就睡着了。我知道真正的生活其实比这更累，而对于未来的路，现在的我只是踏出了第一步。当然，在各位看到这篇文章的时候，我已经回到了那个山青水秀的城市，开始我另外一份实习生涯——乡镇中学语文老师。怎么？不相信？啊喂这才是我的本职实习啊！

我相信这只是短暂的分别，可能以后还会在“评游析道”里露个小脸，当然这是以后的事，对国产单机游戏充满热情的我永远不会消沉。

再见！68号院。P

快评

《重装上阵——华丽转身的台式机》一文真实反应了如今大家的需求。不是吗？现在能安心坐在一个地方做事情（无论是工作、游戏）的情况已经越来越少，还别说苹果引领了轻、薄、便携的潮流。台式机的生存空间被进一步压缩。台式机的体积决定了无法满足上述要求，于是一体机等机型就出现了，笔记本也开始朝更轻、更薄发展，硬件上也开始“融合”，例如CPU与GPU融合。但是因为很多因素，台式机还是不可被取代的。（**网友 飘遥**）

bluesky：“便携”的确是现在各类数码产品的发展方向。不过我个人倒觉得做得过度，会出现产品的“存在感”下降之类的感觉。例如一不小心一屁股坐下去就没了……



你正在看的这本杂志，有什么想法请立刻告诉我。你可以发送Email：bluesky@popsoft.com.cn，或者到我们的主页：http://www.popsoft.com.cn上留言及投票，还可以来信告诉我：北京市100143信箱103分箱　读编往来栏目　邮编：100143。你还可以到我们的主页：http://www.popsoft.com.cn写下你的想法。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。P

热门软件排行榜

截止日期2011年10月1日

1 票数2638



名称	QQ
制作公司	腾讯
版本号	2011Beta4

2 票数2577



名称	迅雷
制作公司	迅雷网络技术有限公司
版本号	7.2.2.3188

3 票数2436



名称	360安全卫士
制作公司	奇虎公司
版本号	8.2正式版

4 票数2402



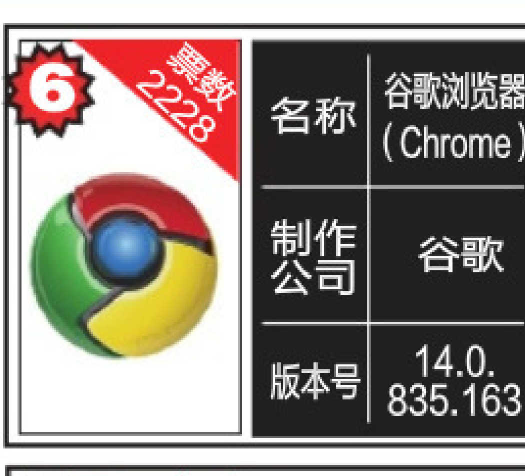
名称	搜狗拼音输入法
制作公司	搜狐公司
版本号	6.0正式版

5 票数2319



名称	QQ影音
制作公司	腾讯
版本号	3.2（845）

6 票数2228



名称	谷歌浏览器（Chrome）
制作公司	谷歌
版本号	14.0.835.163

7 票数2139



名称	KM Player
制作公司	姜龙喜（韩）
版本号	3.0.0.1441

8 票数2094



名称	Photoshop
制作公司	Adobe
版本号	CS5

9 票数1956



名称	酷狗7
制作公司	酷狗科技
版本号	7.0.37.10457

10 票数1878



名称	傲游
制作公司	傲游天下科技有限公司
版本号	3.1.7.1000

11 票数1744



名称	瑞星杀毒软件
制作公司	北京瑞星公司
版本号	23.00.22.69

12 票数1634



名称	暴风影音
制作公司	北京暴风网际科技有限公司
版本号	3.11.08.04

13 票数1521



名称	WinRAR
制作公司	Eugene Roshal
版本号	4.01正式版

14 票数1463



名称	金山词霸
制作公司	金山在线
版本号	2011.04.06.022

15 票数1379



名称	千千静听
制作公司	郑南岭
版本号	5.7.13.1

16 票数1304



名称	完美卸载
制作公司	killsoft
版本号	2.7.0.0

17 票数1215



名称	世界之窗（The World）
制作公司	凤凰工作室
版本号	4.0.4.314

18 票数1104



名称	卡巴斯基2012安全部队
制作公司	卡巴斯基实验室
版本号	12.0.0.374

19 票数1097



名称	金山毒霸2012
制作公司	金山网络
版本号	2012 SP1

20 票数1011



名称	Firefox
制作公司	Mozilla
版本号	6.0.2正式版



硬件“爬行”榜

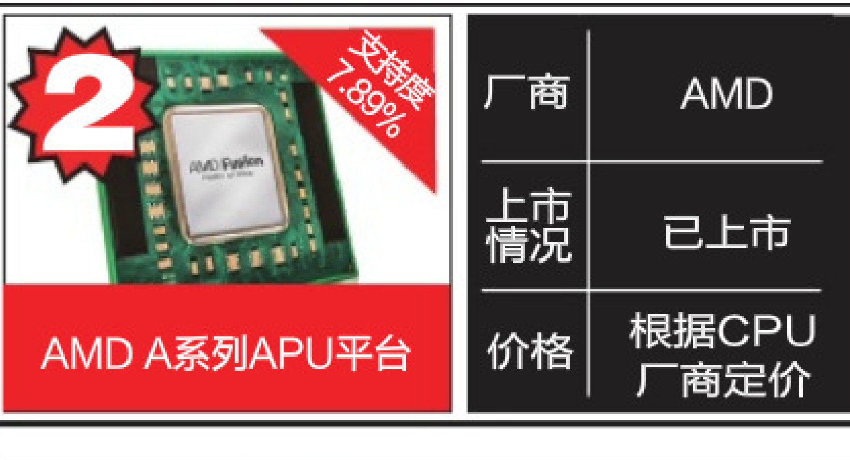
1 支持度11.84%



小米手机

厂商	小米科技
上市情况	即将上市
价格	1999

2 支持度7.89%



AMD A系列APU平台

厂商	AMD
上市情况	已上市
价格	根据CPU厂商定价

3 支持度7.89%

Intel Sandy Bridge平台

厂商	Intel
上市情况	已上市
价格	根据CPU厂商定价

4 支持度7.89%



苹果iPhone5（iPhone4S）手机

厂商	苹果
上市情况	即将上市
价格	不详

5 支持度6.57%

AMD 9系列芯片组主板

厂商	AMD
上市情况	已上市
价格	根据主板厂商定价

超值价
29.8元

全国各地书报亭**热卖中**

随刊附赠《古剑奇谭》现金优惠卡一张，面值10元，
凭此卡购买《古剑奇谭》激活码价格直降10元！

双剑合璧

《大众软件》2011增刊
“双剑合璧”高级典藏点评版攻略全书



大软原创之《古剑奇谭》＋《仙剑奇侠传五》完全点评攻略

内容重新润色编写，新增全程“评说”

既有欢乐吐槽，也有严肃点评，让你重新感受“双剑”世界

赠送《古剑奇谭》完整特别收藏版安装DVD光盘×3

包含《古剑奇谭》正篇＋海底风情包＋千古剑灵篇＋天墉旧事篇＋彼岸浮灯篇＋醉梦江湖篇，以及桃花幻梦篇（第二结局）

赠送《仙剑奇侠传五》完整特别收藏版安装DVD光盘×1

打造画册＋攻略＋点评＋双剑游戏的收藏宝典！

超精美铜版纸印刷，内含高精度未公开之人设原画

（以上图案与内容请以实物为准）

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：(010) 65934375　65025164
传　　真：(010) 65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐



本期特惠价：￥7.00元

定价：~~￥10.00元~~

